Tales of Eternia

NAMCO OFFICIAL GUIDE BOOK

Tales of Eternia

ナムコ公式ガイドブック テイルズ オブ エターニア

namco

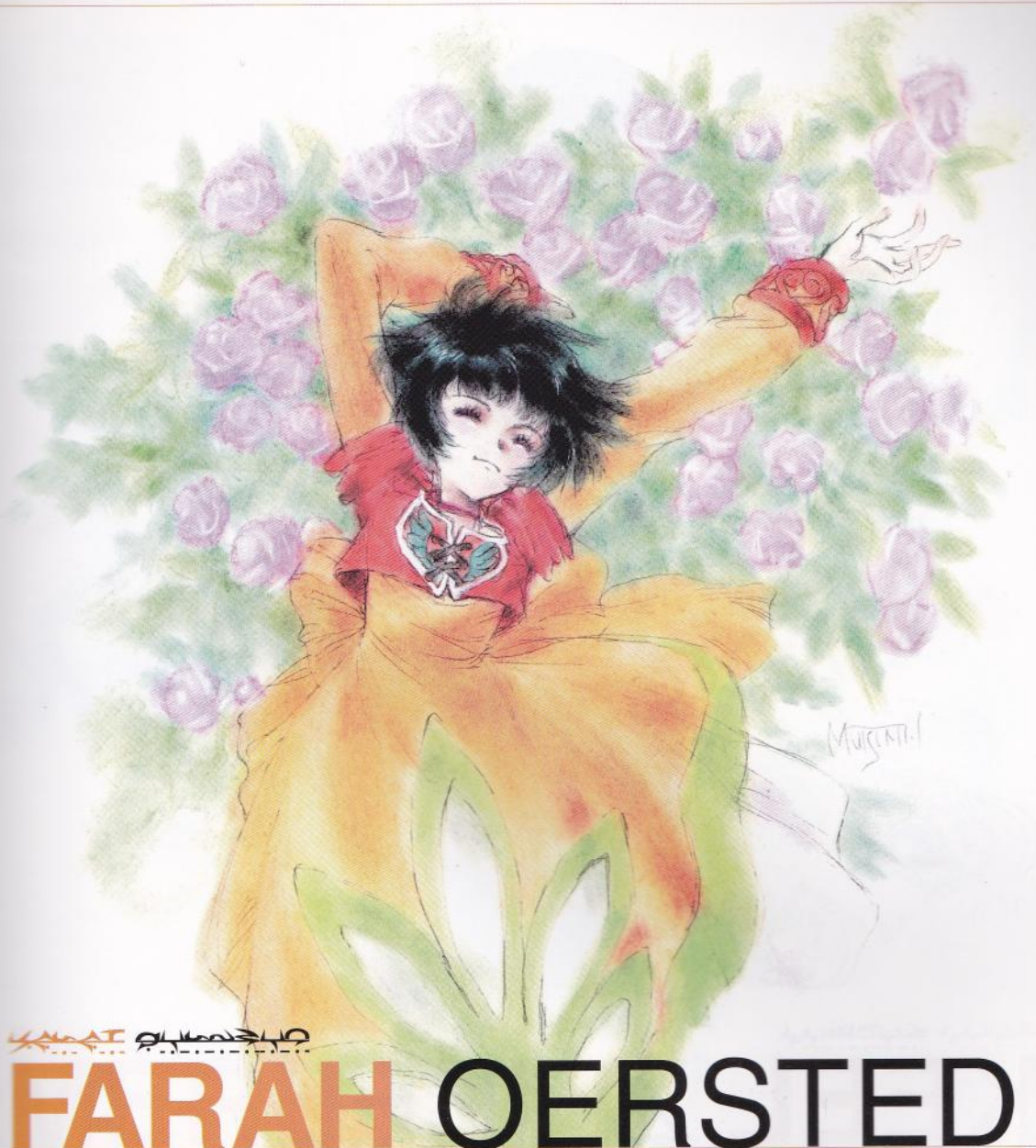
CONTENTS

NAMCO OFFICIAL GUIDE BOOK
Tales of Eternia
ナムコ公式ガイドブック
テイルズ オブ エターニア

RID HERSHEL

リッド・ハーシェル

SEX DISTINCTION	性別:男
AGE	年齢:18
RACE	種族:インフェリア人(平民)
JOB	職業:猟師
HEIGHT	身長:178cm
WEIGHT	体重:62kg
HOMETOWN	出身:ラシュアン

物語の主人公。ファラやキールとは幼なじみ。幼い頃に母を病気で亡くし父親の手で育てられた。自然や運命に逆らわず、自然体で生きることを信条とし、他人に干渉することもされることも嫌う。父親の死後は狩猟で生計を立てている。狩りは得意なので午前中のうちに1日分の仕事を終え、あまった時間はお気に入りの場所でぼーっと空を眺めて過ごす。本人は気づいていないが、剣術において天賦の才を持っている。

FARAH OERSTED

ファラ・エルステッド

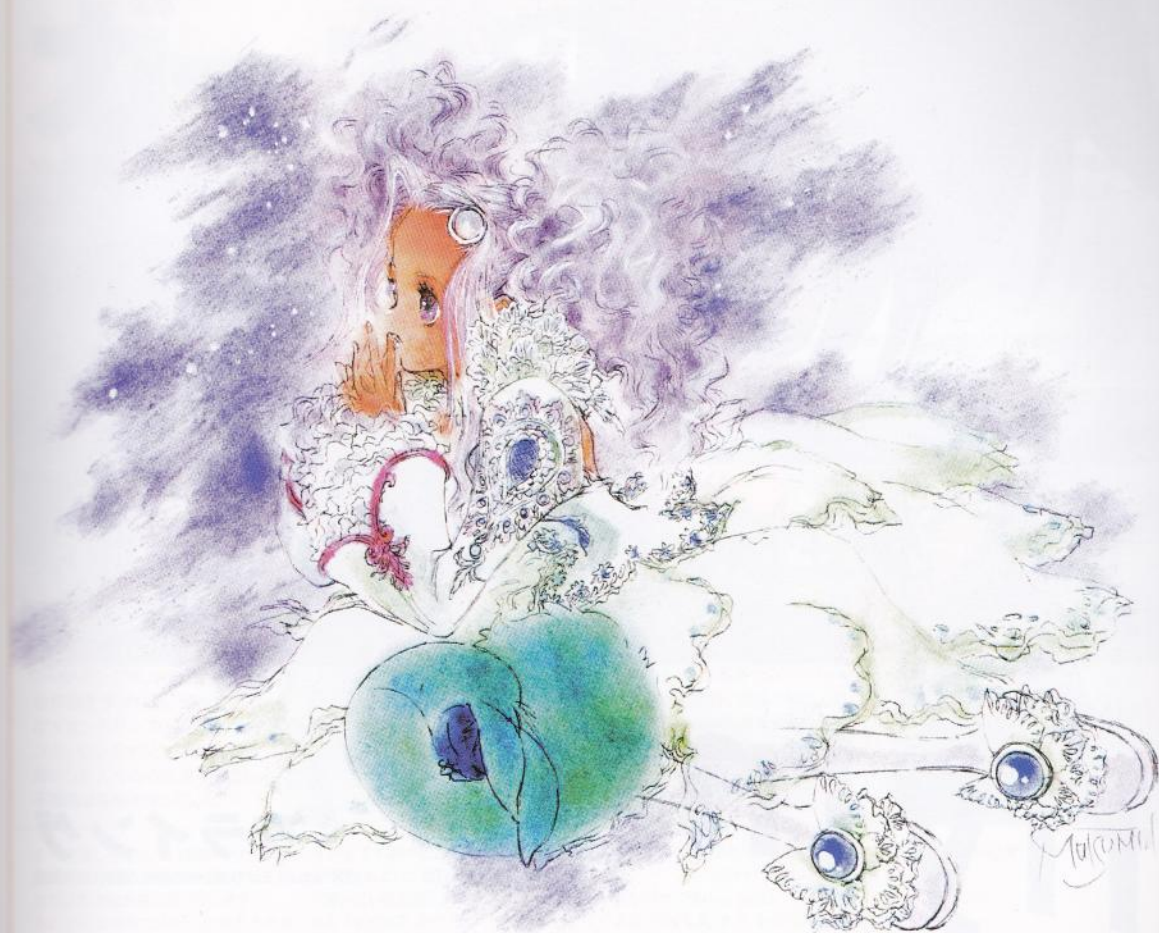
SEX DISTINCTION	性別:女
AGE	年齢:17
RACE	種族:インフェリア人(平民)
JOB	職業:農業
HEIGHT	身長:161cm
WEIGHT	体重:46kg
BWH	BWH:83/58/84
HOMETOWN	出身:ラシュアン

リッドのことは、子供の頃から一緒に育ってきたため、恋愛対象というより家族のように思っている。両親の死後、伯母の家で畑仕事を手伝っており、嫌な仕事も自らてきぱきと行う。女性ながら腕力にも自信があり、格闘技の心得がある。正義感が強く、他人の不幸を黙って見過ごすことができないため、ときおり親切がよけいなお節介になってしまうことも。楽観的に何でもやればできると思っており、「イケる!、イケる!」が口癖。

KEEL ZEIBEL

キール・ツァイベル

SEX DISTINCTION	性別：男
AGE	年齢：17
RACE	種族：インフェリア人（平民）
JOB	職業：ミンツ大学光晶霊学部学士
HEIGHT	身長：174cm
WEIGHT	体重：51kg
HOMETOWN	出身：ラシュアン

知的好奇心が旺盛で謎の解明や新発見に目がない。夢中になると独り言をつぶやき、周囲のことが目に入らなくなる。10年前にラシュアンからミンツに引っ越した。自分に学問の才能があることに気づき、一念発起し学問に打ち込む。13歳の時、ミンツ大学の学者・マゼット博士に才能を見いだされミンツ大学へ入学。よりよい環境でより多くの真実を学ぶため、インフェリアの最高学府・王立天文台に奉職することを夢見ている。

MEREDY

メルディ

SEX DISTINCTION	性別：女
AGE	年齢：16
RACE	種族：セレスティア人
JOB	職業：晶霊技師の卵
HEIGHT	身長：157cm
WEIGHT	体重：45kg
BWH	BWH：80／56／82
HOMETOWN	出身：アイメン

グランドフォールを阻止するため、単身セレスティアからインフェリアに来た少女。乗っていたクレーメルクラフトが墜落し、それを見て駆けつけたリッドたちと出会う。言葉が通じなかったため、メルニクス語を話せる人を捜してリッドたちとともにキールに会いに行くことになった。リズム感に優れ踊りが上手。常にペットのクィッキーと一緒に行動し、敵と戦うときは晶霊術を使うかクィッキーをけしかけて攻撃する。

『テイルズ オブ エターニア』テーマソング

flying

フライング

作詞：AZUKI 七／作曲：中村由利／編曲：古井弘人

季節はずれの beach side
夜に隠れた
君の横顔は何をみつめているの?

人は誰もが皆
何かを背負ってる
だけど ふとよぎる不安
消せやしないよ

僕らは何一つ
知ることない未来の為に
手に入れたり投げ出したりして
儚く誘う行方めざして

flying gone
夢見る様に 墜ちてゆくの
君の中へ
恐れないで傷ついたら
きっと 切ない優しさを抱いてる

flying fall down
羽ばたきながら 墜ちてゆくの
君の傍へ
何も ナイ 明日がくる瞬間は
君に出会えた奇跡 胸に抱いて
ネムラセテ…

君を信じる程に ねぇ
傷は深くて…
私以外のもの すべて
消し去りたいよ

気づいた時には もう
ただ走り続けることに
安らぎさえ感じていたなんて…
イミジキアスヲ 飛び越えてゆけ

flying fall down
旅立つならば
朝も昼も夜もなくて
君のめぐる輪廻の果てへ
二度と帰らぬ三途の川のほとりまで
飛び出すの

flying gone
もつれてゆくよ
君の アイ life すべて求め
you & me
もう別の生活を灯す
君のいない明日なんていらなくても…

flying fall down
羽ばたきながら 墜ちてゆくの
君の傍へ
何も ナイ 明日がくる瞬間は
君に出会えた奇跡胸の中
最期に私を力強く抱いて
ネムラセテ…

© 2000 by GIZA MUSIC, INC.
JASRAC 出0013611-001

GARNET CROW
ガーネット クロウ

Vo,Songwriting：中村由利、Lyrics,Keyboard：AZUKI 七、Arrange,Keyboard：古井弘人、Guitar：岡本仁志の4人で構成される。今年、数々の作品を生み出したアーティスト。夏からテレビアニメ『名探偵コナン』のテーマソングでもおなじみ。メンバーは、様々なアーティストにも楽曲を提供したりライヴ参加しており、ミュージックシーンには欠かせない存在となっている実力派ぞろい。

PROFILE
プロフィール

メンバーへの質問

Q1. 初めてゲームの主題歌を作られたご感想はいかがですか？
Q2.『flying』を制作するにあたって、どのようなことを考えられましたか？
Q3.『flying』のリスナーに、「ここを聴いてほしい」「こんな聴き方をしてくれれば嬉しい」という点があれば教えてください。
Q4.『テイルズ オブ エターニア』のプレイヤーに、メッセージをお願いします。

YURI NAKAMURA
中村由利

誕生日　7月4日
血液型　O

GARNET CROWの全ナンバーの作曲を手がける。彼女の紡ぎだすセンシティブなメロディラインと、センチメンタルな歌声は、耳にした人々の心に深く浸透し、不思議な振動を残していく。

A1. 緊張しました。と同時に、ゲームの顔的存在である主題歌を担当させていただけて大変光栄に思っています。
A2. ゲームのもつスケールの大きさやファンタジックなストーリー性を表現しようと思って作らせていただきました。
A3. とても聞きごたえのある曲に仕上がりましたので、ぜひ何回も聞いて一緒に歌っていただきたいです。
A4.『テイルズ オブ エターニア』とともに、GARNET CROWもぜひ応援よろしくお願いします。

AZUKI NANA
AZUKI 七

誕生日　7月29日
血液型　AB

作詞家としても数多くのアーティストに作品を提供。彼女の詞は、何気ない毎日の中にある些細な感情や、人の心の奥深くにある言い表しようのない感情さえも、さりげなく表現してしまう。

A1. 楽しんで作らせていただきました。
A2. ゲームとうまくリンクしてくれれば良いなって思っています。
A3.『テイルズ オブ エターニア』とともに、GARNET CROW自体にも興味を持っていただけたらうれしいです。
A4. 毎日ちょっとずつねっ！

HIROHITO FURUI
古井弘人

誕生日　2月7日
血液型　A

GARNET CROWのみならず、多くのアーティストのアレンジを手がける。影響を受けるアーティストはその時々で変わるという柔軟な感性が、GARNET CROWの曲に新鮮な輝きを加えている。

A1. ゲームのイメージを大切に作るのは、プレッシャーがありますね！！（笑）
A2. メロディの良さ、歌の良さを最大限に出せるように…。
A3. 自分をパワーアップしたいときに、ぜひ聞いてください。
A4. がんばってゲームクリアしてくださいネ!! これからもGARNET CROWを宜しくお願い致します。

HITOSHI OKAMOTO
岡本仁志

誕生日　6月12日
血液型　A

ソロミュージシャンとしても活躍中の彼は、多くを語らず、独特の空気と世界観を持っている。そんな彼のギターが奏でる音色が、GARNET CROWの楽曲に独特の色をきかせている。

A1. GARNET CROWの中でも歴史のある曲なので、みんなで大切に育ててきたという感じです。
A2. 跳躍感!!
A3. 戦いに疲れた時なんかに聴いていただければ…。
A4. セーブはこまめに!!

プロローグ

それは、2つの大地、「インフェリア」と「セレスティア」が、合わせ鏡のように対面している奇妙な構造の世界だった。
2つの大地は「オルバース界面」と呼ばれる半透明の境界によって隔てられており、
2000年前の「極光戦争」以来、たがいの交流は断絶されたままになっていた。
いま、ひとりの少女が境界を越えようとしている。その小さな肩に、世界の運命を背負って……。

1 SYSTEM

第1章
システム解説編

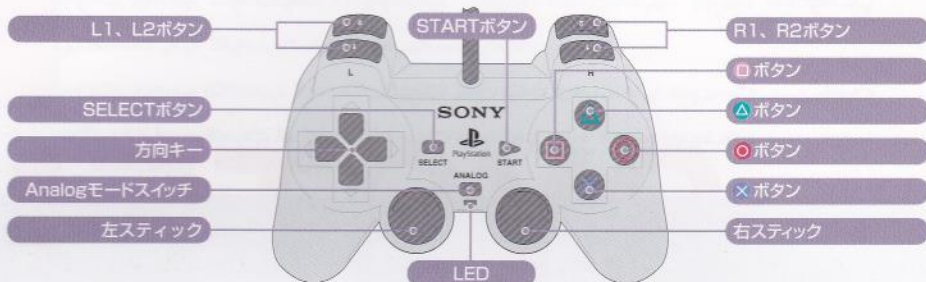
REM
光の大晶霊
レム

インフェリアの根元晶霊（水、火、風）を統括する大晶霊。厳格で規律正しい性格を持つ。姿を現すことはめったにないが、正しい心を持った人間には協力を惜しまない。

BASIC OPERATION
基本操作

ここでは『テイルズ オブ エターニア』(以下、「エターニア」)における基本事項を紹介する。プレイの中心となる「フィールド画面」「タウン・ダンジョン画面」「メインメニュー」「戦闘画面」の4つの画面について簡単に紹介するとともに、操作方法を確認していこう。

HOW TO USE　コントローラの使い方

各画面の操作方法を確認する前に知っておかなければならないこと……それがこのコントローラの使い方だ。本作である「エターニア」はアナログコントローラの振動機能に対応しており、アナログモードスイッチをONにした場合は、左スティックを方向キーと同様に使用することができる。また、L1+L2+R1+R2+START+SELECTボタンを押すことでソフトリセットができるのだ。

FIELD SCREEN　フィールド画面

町から町へ、町からダンジョンへ、そしてダンジョンから町へ。フィールド画面は、エターニアの広大な世界を移動する画面である(14ページ参照)。この画面の移動中には、敵に遭遇することもあるのだ。

操作	内容
方向キー	キャラクターが移動します。
○ボタン	タウン・ダンジョンへ入ります。
△ボタン	メインメニュー画面を開きます。
□ボタン	トラベルメニューを開きます。
STARTボタン	ナビゲーションマップ、コンパス表示の切り替えを行います。
SELECTボタン	ヒントスキットを開きます。
L1、R1ボタン	フィールド画面を回転します。

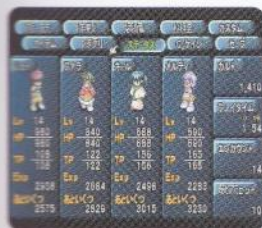
TOWN&DUNGEON SCREEN　タウン・ダンジョン画面

フィールド画面上に点在する町やダンジョンのシンボルにキャラクターを移動させて○ボタンを押すと、この画面へ切り替わる(15ページ参照)。町では多くの人と出会い、さまざまな情報を入手することができるだろう。またダンジョンでは、敵と戦いながらさまざまな謎を解いていくのだ。

操作	内容
方向キー	キャラクターが移動します。
○ボタン	人と会話をしたり、物を調べることができます。
○ボタン+方向キー	○ボタンで物を持ち、さらに方向キーで動かすことができます。
△ボタン	メインメニュー画面を開きます。
□ボタン+方向キー	□ボタンを押したまま方向キーを斜めに押すと、キャラクターが斜めに移動します。また、左右を押すとその場で向きを変えます。
×ボタン+方向キー	キャラクターが高速移動します。
R1ボタン	ソーサラーリングを発射します。
L1ボタン	フリーズリングを発射します。

MAIN MENU　メインメニュー

フィールド画面やタウン・ダンジョン画面で△ボタンを押すと、この画面に切り替わる。メインメニューには「術・技」「作戦」「装備」「料理」「カスタム」「アイテム」「隊列」「ステータス」「C.ケイジ」「セーブ」といった全部で10個のコマンドが用意されている。これらのコマンドを活用すれば、キャラクターの装備を変更したりアイテムを使ったりなどと、さまざまなことを行えるのだ。

それぞれのコマンドの具体的な役割りを知る前に、まずメインメニュー画面の操作方法を覚えておこう。

ボタン	操作
方向キー	コマンドなどの選択やカーソルの移動、また、ステータスや装備画面でのキャラクターの切り替えなどに使います。
○ボタン	コマンドなどを決定します。
×ボタン	コマンドなどをキャンセルするときや、メニュー画面を閉じるときに使います。
△ボタン	装備画面で、装備を外すときや装備の最適化に使います。また料理画面で、料理のオート設定画面の切り替えを行います。
□ボタン	術・技画面で、オート設定での術・技の使用のオン・オフを切り替えることができます。また料理画面で、料理のオート設定のオン・オフを切り替えます。さらにアイテム画面&装備画面で、説明の表示を切り替えます。
STARTボタン	カスタム画面で、アジャストスクリーン画面の表示と決定を行います。
L1、R1ボタン	術・技画面&装備画面&アイテム画面で、リストのページの送りと戻しを行います。また、ステータス画面でキャラクターを切り替えます。
L2、R2ボタン	アイテム画面で、アイテムの項目を切り替えます。

BATTLE SCREEN　戦闘画面

フィールドやダンジョンで敵に遭遇すると、この画面に切り替わる。ここでキャラクターを操作して敵をすべて倒すと勝利となり、経験値やガルド、場合によってはアイテムを入手することができるのだ。反対に味方全員が戦闘不能になると、敗北・ゲームオーバーとなってしまう（例外あり）。戦闘はパーティの移動中にランダムで発生するが、画面上に姿を見せている敵との接触によって起きたり、イベントの流れのなかで起きる場合もあるので、覚えておこう。なお、ここではセミオートの場合の操作説明となっているので注意しよう。

画面表示やメニューの操作など

ボタン	操作
STARTボタン	戦闘の一時停止と解除に使います。
方向キー	カーソルを移動できます。
△ボタン	戦闘メニューを開きます。
□ボタン+←→	画面をスクロールさせます（全キャラクターがオートの場合のみ）を行います。
□ボタン+↑↓	戦闘画面の拡大縮小（戦闘メニュー表示時のみ）を行います。
□ボタン+←→	画面のスクロール（戦闘メニュー表示時のみ）を行います。

キャラクターの操作

ボタン	操作
SELECTボタン	主人公の戦闘モードを切り替えます。
R1ボタン+方向キー	ターゲットを変更します。
L1ボタン	短く押すと隊列の順番が逆転します。
L1ボタン+↓	「全員集まれ」の号令をかけます。
L1ボタン+↑	「全員ジャンプ」の号令をかけます。
← or →	移動します。
←← or →→	ダッシュします。
← or →（押し続ける）	戦闘から逃げます。
○ボタン	通常攻撃（方向キーとの組み合わせもあり）。
○ボタン（ダッシュ）○ボタン	ジャンプ攻撃（敵との距離が離れているとき）。
□ボタン	物理攻撃を防御します。
×ボタン	特技攻撃（方向キーとの組み合わせもあり）。
L2またはR2ボタン	特技ショートカットに使います。

FIELD SCREEN
フィールド画面

「エターニア」のフィールド画面は、実際の自然と同じように、山あり谷ありの立体的な構造になっている。この画面は360度自由に回転させることができるので、山などの陰に隠れてマップが見にくくなるような心配はまったくない。

HOW TO SEE 画面の見方

画面上にはコンパスとナビゲーションマップが表示され、パーティの現在位置を把握することができる。また、次に行くべき場所がわからなくなってしまった場合は、「ヒントスキット」を利用すればキャラクターたちが取るべき行動を教えてくれることがある。ヒントスキットでは、ときにはキャラクターたちの意外な一面をかいま見られるような会話を聞くこともできる。

コンパス
東西南北(EWSN)を表しています。マップを回転させるとコンパスの向きも変わります。

ヒントスキット
フィールド画面上でSELECTボタンを押すと、パーティ内にいるキャラクターたちの会話を聞くことができます。

ナビゲーションマップ
パーティの周囲の一定範囲が、マップとして表示されます。マップ中の赤い点はダンジョン、白い点は街や村を表しています。

TRAVEL MENU トラベルメニューを使って快適な冒険を

広大なエターニアの世界を冒険していると、さまざまな敵に遭遇する。ときには、ピンチに陥ることがあるかもしれない。そんなときに役に立つのが「トラベルメニュー」だ。これはフィールド画面で◎ボタンを押すと表示されるメニューで、その中にある「キャンプ」を実行すればHPを最大値まで回復することができるのだ。タダで何回も実行することができるので、戦闘で傷ついたときには遠慮せずどんどん使っていくようにしよう。ただし、HPは全回復するが、TPは回復しないので、覚えておきたい。

冒険が進んでいくと、乗り物を手に入れることができる。乗り物を手に入れれば、これまで行けなかった場所を訪れることができるようになるのだ。たとえば、「エアリアルボード」を入手したあとトラベルメニューで同名のコマンドを選択すれば、海を渡ることが可能になる。このように、トラベルメニューを活用すれば、冒険をスムーズに進めることができるだろう。

これがトラベルメニュー。「キャンプ」ではHPの回復、「エアリアルボード」で乗り物に乗ることができる。

キールのワンポイント講座 昼と夜の違いについて

フィールドを歩いていると、時間の経過とともに空が暗くなり、夜が訪れる。そう、エターニアの世界にも、昼と夜が存在するのだ。

昼にも夜にも入れる場所などの制限はないが、1つだけ大きな違いがある。それは、出現するモンスターの種類が異なるということ。実際にそれぞれの時間帯にフィールドを歩き、敵に遭遇してみればわかることだが、昼よりも夜のほうが手強い敵とぶつかるはずだ。また、夜には出現する敵の数も多くなる。キャラクターのレベルがあまり高くない場合は、なるべく夜は歩かないで、町に戻るなりキャンプをするなりしよう。

なお、フィールド上にはさまざまな地形があるが、平原に比べて森などのほうが敵に遭遇しやすく、強い相手が多い。この点から考えると、夜に森を移動するのはかなり危険ということになる。フィールドを移動する際は、気をつけて歩こう。

夕暮れ時は別名逢魔が時。強力なモンスターが動き始めるときだ。

森の中には平原などよりも危険な敵が数多く潜んでいるのだ。

TOWN&DUNGEON SCREEN
タウン・ダンジョン画面

タウン・ダンジョン画面は、その名の通り、町とダンジョンで表示される画面だ。ゲーム全般を通じてもっとも長時間ふれることになる画面で、イベントなどが数多く発生するにぎやかな画面でもある。操作はシンプルでわかりやすいので、すぐに身につくだろう。

HOW TO SEE　画面の見方

タウン・ダンジョン画面は、おもに街の中とダンジョンとに分けることができる。街には建物が多くあり、お店や民家など、中には入れるものも多くある。ダンジョンだけでなく、探せば宝箱が見つかる場合もあるのだ。

また、ダンジョン内では敵に遭遇するが、あらかじめ敵が姿を現している場合もある。敵に触れてしまうと、そのまま戦闘になってしまう。

町の住人
町に住んでいる住人です。

建物
町の中に建っている建物です。一部の建物は中に入ることもできます。

街の中

ダンジョン内

敵
一部の敵はマップ上に見えており、パーティが触れると戦闘に移行します。

宝箱
アイテムが入っている宝箱です。

TOWN GUIDANCE　町では情報収集、装備の充実を!

町では多くの人々が生活しており、HPやTPを回復できる宿屋や、アイテムを売買できるショップなども充実している。ここでは情報を収集したり、装備やアイテムを補充したりして、次の目的地への準備を整えよう。

そのほか、町の中にはアイテムが隠されていたり、ミニゲームや特殊なイベントが用意されていたりする。冒険を先に進めるだけでなく、たまには町の中をすみずみまで探索するのもいいだろう。

町の中で気になる箇所があったらとにかく調べてみよう。アイテムか何かを発見できるかもしれない。

ミニゲームは種類も内容もさまざま。優秀な成績を収めれば、「称号」を手に入れることができる。

DUNGEON GUIDANCE　ダンジョンでは敵を倒し、先へ先へと進んでいこう

ダンジョンではフィールドと同様に敵との戦闘が発生するので、相応の注意が必要となる。しかも、フィールド画面のように「どこででもキャンプをしてHPを回復する」ということはできない。町などで充分に準備を整えてからダンジョンへと向かうようにしよう。

なお、ダンジョン内には「キャンプポイント」と呼ばれる場所があり、ここに限ってキャンプをすることができる。これによって、HPを全回復することができるのだ。

これがキャンプポイント。場所は限られてしまうが、何度でもキャンプをすることはできる。

場所によっては敵が姿を現していることも。敵に接触すれば、そのまま戦闘へと突入する。

MAIN MENU
メインメニュー画面

フィールド画面やタウン・ダンジョン画面で△ボタンを押すと表示されるのが、メインメニュー画面だ。この画面には計10種類のコマンドがあり、各コマンドを実行することで、ステータスの確認からセーブまでさまざまなことを行うことができる。

HOW TO SEE　画面の見方

メインメニュー画面の表示は実行するコマンドによって異なるので、ここでは各コマンドの選択前、キャラクターの簡易ステータスが表示されている画面を紹介しよう。ここではキャラクターの基本的なステータスや状態などをチェックすることができる。上段のコマンドのうち任意のものにカーソルを合わせて◎ボタンを押せば、それぞれのコマンド画面へ切り替わるのだ。

コマンド
さまざまな設定の変更や命令などはコマンドで実行します。

簡易ステータス
キャラクターの現在の状態を表しています。

ガルド
ガルド(エターニアの通貨)を表示します。

プレイタイム
これまでの総プレイ時間です。

エンカウント
敵と遭遇した回数を表示します。

最大ヒット
戦闘中に記録した連続技の最大ヒット数です。

MAIN MENU　選択できるコマンドは全10種類

メインメニュー画面で選択できるコマンドは「術・技」「作戦」「装備」「料理」「カスタム」「アイテム」「隊列」「ステータス」「C.ケイジ」「セーブ」の全10種類。戦闘に直接関わることからプレイ環境の設定まで、それぞれのコマンドの内容はバラエティに富んでいるが、いずれもゲームを進めていくうえで必要不可欠なものなので、しっかり理解しておこう。以下に各コマンドの簡単な内容をまとめているので、目を通していただきたい。

料理を食べることでHPなどを回復できる「料理」コマンド。使いこなすことができれば非常に便利だ。

キャラクターの状態を正確に把握するためにも、ときおりステータスを確認しよう。

コマンド名	内 容
術・技	戦闘モードの設定や、戦闘中に使用する晶霊術や特技に関する設定を行います。
作 戦	戦闘中の作戦の設定を行い、各キャラクターに具体的な指示を出すことができます(オートモードのキャラクターのみ)。
装 備	それぞれのキャラクターの装備を変更することができます。
料 理	必要な食材があれば、覚えている料理を作ることができます。料理が成功すると、その料理にあわせた効果が表れます。
カスタム	ゲームのプレイ環境を設定できます。画面表示を自分好みに変更したり、戦闘のレベルを変更することなどができます。
アイテム	所持しているアイテムを使用できます。所持しているアイテムの数量や効果を確認することもできます。
隊 列	戦闘時のキャラクターの隊列を設定することができます。
ステータス	キャラクターのステータスを確認できます。キャラクターの名前を任意に変更することも可能です。
C.ケイジ	C.ケイジとは「クレーメルケイジ」の略称で、晶霊(クレーメル)に関するコマンドです。詳しくは右ページを参照してください。
セーブ	ゲームのプレイデータをメモリーカードに保存することができます。

キールの戦術指南 C.ケイジについて学ぼう!

メニューの中で少し特殊なのが「C.ケイジ(クレーメルケイジ)」というコマンド。これは晶霊(=クレーメル)を入れるかご(=ケイジ)のことを表している。クレーメルケイジはボク(キール)とメルディの2人がそれぞれ1つずつ持っており、その中に大晶霊を入れておくことでさまざまな効果を発揮することができるのだ。ここではそのクレーメルケイジでできることについて詳しく紹介していこう。

なお、このコマンドが使用可能になるのは大晶霊を手に入れてから。ゲーム開始時からいきなり使うことはできないのだ。

大晶霊の種類は全部で10種類。冒険を進めていけば、徐々に手に入れられるはずだ。

C.ケイジでできること

「C.ケイジ」のメニューでは「晶霊」「アイテム」「フリンジ」といった3つのコマンドを実行することができる。各コマンドの内容は右のとおりだが、なかでも重要なのが3つめの「フリンジ」だ。以下にその仕組みをまとめているので、しっかりと頭に入れておこう。なお、晶霊には活力という項目があり、戦闘でその晶霊に対応する晶霊術を使うとアップしていく。そして活力が最大までたまると、召喚術という強力な晶霊術が使えるのだ。

晶霊 大晶霊のステータスを確認したり、クレーメルケイジに入っている大晶霊を移動させることができる。大晶霊を移動させると、キャラクターが使える晶霊術も移動する。

大晶霊の活力が最大に達すると「召喚術」という強力な晶霊術が使える。

アイテム アイテムを使って大晶霊の活力をアップさせることができるコマンド。活力がアップしていけばいくほど、晶霊術の詠唱時間が短くなっていくのだ。

フリンジ 晶霊術をあらたに生みだすことができるコマンド。さまざまな大晶霊の組み合わせでフリンジすることで、新しい晶霊術が誕生するのだ。

フリンジの仕組み

フリンジの操作はいたって簡単。ただ単に「フリンジ」コマンドを実行すれば、新しい晶霊術が発生し、以後その晶霊術が使えるようになる(ただし、条件が整っていないと晶霊術が発生しない場合もある)。フリンジには基本的に以下の3つのパターンがあるので、それぞれの内容を確認しておこう。

なお、どの組み合わせでどの晶霊術が生まれるかについては、136ページに一覧表でまとめている。すべての晶霊術を発生させたいプレイヤーは、忘れずにチェックしておこう。

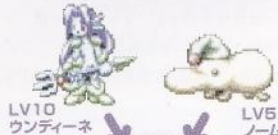
フリンジで発生した晶霊術は以後、使用可能となる。戦闘などでガンガン使っていこう。

PATTERN1 単体の大晶霊でフリンジ

単体の大晶霊だけでフリンジするという、いたってシンプルな方法。最初に手に入れることができる大晶霊「ウンディーネ」をフリンジすると、「スプレッド」という晶霊術が発生するのだ。この方法はほかの大晶霊に関しても有効なので、まずは大晶霊を単体でフリンジしてみるといい。

PATTERN2 2つの大晶霊でフリンジ

それぞれのクレーメルケイジに大晶霊を入れ、フリンジするという方法。冒険を進めると途中でさまざまな大晶霊を入手でき、最大で10種類の大晶霊を扱えるようになる。これらを互いにフリンジすることで、あらたな晶霊術が生み出されていくのだ。新しい大晶霊を手に入れたら、さっそくフリンジしてみよう。

PATTERN3 レベルの高い2つの大晶霊でフリンジ

「それぞれのクレーメルケイジに大晶霊を入れてフリンジする」という点ではパターン2と同一だが、大晶霊自体のレベルが高い場合に晶霊術が発生するというもの。一度フリンジして晶霊術が生まれなくても、晶霊自体のレベルが上がった状態でふたたびフリンジすれば、晶霊術が発生することがあるのだ。

HOW TO SEE 戦闘画面の見方

戦闘画面には、戦況に応じてさまざまなパラメータや情報が表示される。はじめは表示される項目の多さにとまどってしまうかもしれないが、戦闘を有利に進めるためにも、各表示の役割をひととおり覚えておこう。

BATTLE SCREEN　戦闘画面

ここでは戦闘中の画面の見方を説明しよう。戦闘画面にはさまざまな情報が表示されるため、どの項目が何を表しているのか混乱してしまいがちだ。しかし、どの表示も戦闘の基礎となるものなので、戦闘を有利に進めるためには、各表示の意味をしっかりと理解しておきたい。特にHPとTPはもっとも重要な項目なので、つねにチェックを欠かさないようにしよう。

隊列の向き

隊列の向きを矢印と文字で表している。Forwardは通常の隊列、ReverceはForwardの逆向きの隊列であることを示す。

HP

キャラクターの体力を表しており、この数値が0になると戦闘不能となる。全員が戦闘不能になると、基本的にゲームオーバーとなる。

TP

テクニカルポイントの量を表している。各キャラクターが持つ特技攻撃（26ページ参照）は、このTPを消費して発動する。

ダメージ&回復

敵に与えたダメージと敵から受けたダメージは白い数字で表示される。緑色の数字は、回復したHP量を表している。

戦闘メニュー

戦闘中に△ボタンを押すと表示される項目で、特技やアイテムを使用したり、作戦を変更することができる。戦闘メニューには術・技、号令、作戦、隊列、装備、アイテムの6種類がある。

ヒット数表示

敵に攻撃を連続ヒットさせた数を示す。戦闘終了後、ヒット数に応じたボーナス経験値を得ることができる。

敵の名前

戦っている敵の名前。名前の右にある数字は、敵の数を表している。

キャラクターの状態

敵から攻撃を受けると、キャラクターはステータス異常という状態になる場合がある。この状態で敵と戦うと、思わぬ苦戦を強いられることもあるので注意が必要だ。なかでも毒と衰弱は、戦闘が終わっても異常状態が続いてしまうイヤな症状。これらの異常は、道具や料理で正常な状態へ戻すことができる。各状態の特徴と対策を以下に説明するので、これを参考にやっかいなステータス異常を解消してほしい。

毒

一定時間ごとにHPが減少する。戦闘終了後も状態は持続し、移動するごとにHPが減っていくが、HPが0になることはない。「パナシーアボトル」で正常な状態に戻る。

衰弱

一定時間が経過するごとにTPが減少してしまう異常。戦闘終了後も異常状態は続き、移動するごとにTPが減っていく。「パナシーアボトル」を使えば正常な状態に戻る。

ピヨリ

気絶状態になってしまう。道具でこの状態を解消することはできないが、一定時間たてば正常な状態に戻る。ちなみに「ピヨリ」とは頭のヒヨコがピヨピヨしているのが語源だ。

抵抗力減少

キャラクターの体が赤く点滅し、防御力が低下してしまう。「ドレインチェック」を装備していれば防げるが、この状態になると戦闘終了まで正常な状態には戻れない。

麻痺

この状態のときに敵から攻撃を受けると、一撃でピヨリ状態となってしまう。「パナシーアボトル」で正常な状態に戻る。麻痺とあるが、実はキャラクターは動けることに注意。

凍結

一定の間だけ戦闘不能になる。この状態で敵の攻撃を受けると、最大HPの半分ものダメージを受けることがある。「パナシーアボトル」で正常な状態に戻る。

命中率減少

物理攻撃の命中率が下がってしまう。アイテム「ドレインチェック」を装備していれば防げるが、この状態になってしまうと戦闘終了まで正常な状態には戻れない。

詠唱時間2倍

キャラクターの体が点滅しているのが目印。この状態では霊術発動までの詠唱時間が通常の2倍になってしまう。「パナシーアボトル」で正常な状態に戻る。

BATTLE SCREEN IN THE END | 戦闘終了後の画面

戦闘終了後の画面では、戦闘の結果として数多くの項目が表示される。敵を倒して獲得した経験値やガルド（お金）などに関するおなじみのものから戦闘の評価や時間のような細かいものまで、いろいろな項目が画面に出るのだ。また、レベルアップやキャラクターのパラメータが上昇した場合もこの画面で告知されるので、見逃さないように注意しよう。各表示の意味は以下のとおりだ。

終了画面（その1）

MAXHIT
最大ヒット数を表し、この数字でボーナス経験値の量が決まる（最大ヒット数とボーナス経験値の関係については29ページ参照）。

EXP
敵を倒して得た経験値。この項目は終了画面（その2）にも表示されるが、こちらはボーナス値が加わる前の値を表している。

晶霊UP
大晶霊のレベルが上がったことを表している。

LEVEL UP
獲得した経験値が一定の数値に達した場合に表示され、キャラクターがレベルアップしたことを示す。なお、次のレベルアップまでに必要な経験値は、ステータス画面で確認できる。

GALD
その戦闘で獲得したガルドを表している。ガルドとはエターニア世界での通貨単位だ。

NEW SKILL
キャラクターが新たな特技を修得したことを表す。特技の修得は、斬りレベルと突きレベル、（または拳レベルと蹴りレベル）、および特技の使用回数と関連している（27ページ参照）。

SLASH&THRUST UP
リッドの斬り攻撃（SLASH）と突き攻撃（THRUST）の使用回数が一定の数に達し、それぞれの攻撃のレベルが上がったことを表している。ちなみにファラの場合は拳（FIST）、もしくは蹴り（FOOT）になる。

終了画面（その2）

BONUS
最大ヒット数に応じて得られるボーナス経験値を表している。

EXP
敵を倒して得た経験値。終了画面（その1）に表示された数値に、ボーナス経験値を足した合計経験値を表示している。

AVG
これまでの戦闘の平均タイムを表している。

TIME
戦闘にかかった時間。これが短くても特典があるわけではないが、敵を素早く倒したいプレイヤーはチェックしておこう。

PTS
戦闘の内容を百点満点の評価で表したもの。敵からダメージを受けず、敵を素早く倒せばそれだけ高い評価を得られる。

キールのワンポイント講座　ちょっと特殊な画面表示について

戦闘終了画面では、上で述べた項目のほかに「フリンジで晶霊術が発生します」または「C.ケイジに反応があります」という特殊な表示が出ることがある。これは、戦闘で経験値を積むことで大晶霊がレベルアップし、それにともなって新しい晶霊術が生まれる可能性ができた、という合図だ。

「フリンジで晶霊術が発生します」という表示が出た場合、そのままの状態でフリンジを行えば、17ページのコラムで述べた晶霊術生成ができる。また、「C.ケイジに反応があります」と表示された場合は、大晶霊の組み合わせを変えてフリンジすれば、晶霊術が発生するのだ。

戦闘終了時にこれらの表示が出たら、さっそくフリンジを実行し、新しい晶霊術が発生するかどうか試してみよう。

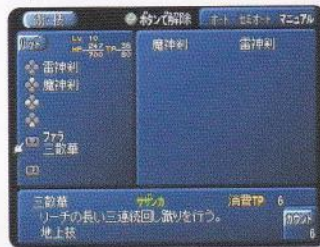
戦闘中はもちろんのこと、戦闘終了時の画面にも注意を払っておこう。大切な情報を見落とさないように。

BATTLE MENU
戦闘メニュー

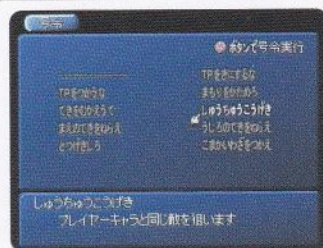
戦闘中に△ボタンを押すと、戦闘メニューが表示される。このメニューでは、装備の変更やアイテムの使用など、さまざまなコマンドを実行できるのだ。ここからは、それらのコマンドについて解説していこう。

CRAYMEL ARTS & TRICK　術・技

このメニューでは、特技や戦闘モード（24ページ参照）の変更が可能だ。また、キャラクターの特技をコマンドに登録することができるほか、L2またはR2ボタンにほかのキャラクターの特技攻撃をショートカットで設定することもできる。ここで特技の登録をしておかないと、戦闘中に特技を使うことができないので注意しよう。このように術・技メニューは戦闘に深く関係しているので、各設定の役割をしっかりと把握しておこう。

術・技メニューで特技を登録しておけば、戦闘で使えるようになる。新たな技を覚えたら要チェック！

さらにショートカットに設定すれば、ほかのキャラクターの特技までも好きなときに使用できるのだ。

COMMAND　号令

号令はオート設定のキャラクターへ戦い方の指示を出すもので、号令メニューではその指示内容を変更することができる。たとえば、「TPをきにするな」という号令を出すと、ほかのキャラクターたちはTPの消費を気にせず、特技を積極的に使う戦い方になるのだ。各号令の内容は選択画面の画面下に説明が出るので、そちらを参考にしてほしい。なお、号令の入手方法については下にまとめている。

号令はキャラクターの戦い方を決めるメニューだ。状況をしっかり把握して、最適な号令を出そう。

新しい号令はフィールド上で入手することができる。さまざまな種類があるので、集めてみよう。

号令一覧

- TPをきにするな
- てきをむかえうて
- うしろのてきをねらえ
- TPをつかうな
- しゅうちゅうこうげき
- とつげきしろ
- まもりをかためろ
- まえのてきをねらえ
- こまかいわざをつかえ

キールのワンポイント講座　フィールドで号令を入手しよう

号令はフィールド上で手に入れることができる。その入手場所はあらかじめ決まっており、それぞれの場所で人に教えてもらえるのだ。入手場所はインフェリアだけではなくセレスティアにもあるので、すべての号令を探すのはかなり大変。そこで、号令の入手場所をすべて紹介しよう。マップ上での座標を知ることができるアイテム「ジーピーエス」を持っていれば、より簡単に見つけることができるだろう。

号令	入手場所(GPS)
てきをむかえうて	レグルス道場・南(24,132)
しゅうちゅうこうげき	モルルの村・北(114,144)
まえのてきをねらえ	シャンバール・北西の島(162,45
うしろのてきをねらえ	ファロース教会・北東(100,100)
とつげきしろ	ルイシカの町・北西(81,38)
こまかいわざをつかえ	????(130,118)

OPERATIONS 作戦

作戦は、オート設定のキャラクターの攻撃頻度を設定できる作戦バーと、狙う敵の優先順位を変更できる作戦ターゲットに分かれている。作戦バーとは、オート設定にしたキャラクターの攻撃頻度を調節するメニューのこと。ファラを例にとってみると「攻撃度」と「拳TP」、「蹴りTP」があり、5段階でそれぞれの使用頻度を変更することができるのだ。攻撃度とは通常攻撃を行う頻度を表し、～TPは特技を使う頻度を表している。この数字が大きいほど頻度は高く、逆に数字が小さくなるとその行動は控えめになるのだ。

作戦ターゲットでは、攻撃目標となる敵の優先順位を16パターンの中から設定することができる。例えば「そらのてきをねらえ」という作戦ターゲットの場合、設定されたキャラクターは空中の敵を優先的に攻撃するようになるのだ。各作戦ターゲットは選択時に説明が表示されるので、これを読んで敵の種類に合わせたものを設定しよう。

敵の性質によって、そのつど作戦を変えていこう。役割分担が必要になるボス戦では、特に重要になるだろう。

作戦ターゲット一覧

●おまえにまかせる	●ぶんさんこうげき	●まとめてたおせ
●きけんなてきをたおせ	●てきのわざをふせげ	●てきのかずをへらせ
●おなじてきをねらえ	●とおくのてきをねらえ	●えんごをたのむ
●そらのてきをねらえ	●すばやいてきをねらえ	●おいうちをかけろ
●ちかくのてきをねらえ	●うしろはまかせた	
●かたいてきをねらえ	●じゅつをつかわせるな	

キールのワンポイント講座 作戦メニューはこう使え!

作戦バーについて

作戦バーでキャラクターの戦い方を設定する前に、まず各キャラクターの攻撃手段を理解しておくことが重要だ。例えば、リッドやファラのように敵に接近して攻撃するキャラクターは、作戦バーを高めに設定しておきたい。なぜなら、作戦バーが低いと、敵に接近せずその場にとどまってしまうからだ。遠距離から有効な攻撃を持っているならともかく、このような接近戦型のキャラクターを敵から遠ざけてもまったくいいことはない。

反対にキールやメルディなどのメインの攻撃手段が晶霊術というキャラクターは、攻撃度を低くし、なるべく敵から遠ざけて安全に晶霊術を詠唱させるようにしよう。

また、戦闘TPも各キャラクターの攻撃手段を考えて設定しよう。特に、晶霊術が得意なキャラクターの戦闘TPを低く設定してしまうと、たとえ攻撃度が高くてもほとんど行動しなくなってしまうので、注意が必要だ。

晶霊術が攻撃のメインになるキャラクターは、攻撃度を低く、戦闘TPを高めに設定するのがオススメだ。

作戦ターゲットについて

この設定はあくまで攻撃する敵の優先順位を決めるだけなので、プレイヤーの好みで決めてもOK。しかし、16種類ものパターンが用意されているので、キャラクターの思考を非常に細かく設定できるのだ。具体的な例として、敵に挟み撃ちにされた場合は「うしろはまかせた」や「ぶんさんこうげき」に変更したり、手強い敵には「おなじてきをねらえ」や「えんごをたのむ」でプレイヤーキャラクターの援護にまわすなど、状況に応じて作戦ターゲットのパターンを変更していけば、戦闘をより楽に進めることができるのだ。

ほかにも、各キャラクターの攻撃手段に合わせて、作戦ターゲットを変えるという手もある。攻撃範囲の広い晶霊術を効果的に使いたいのならば「まとめてたおせ」の作戦で敵の密集している場所へ攻撃させる……というのも有効だ。このように、自分なりに立てた戦略に沿うようにしてキャラクターの行動パターンを設定しよう。

状況にあわせて各キャラクターの行動パターンを変更していけば、ばく然と戦うよりも有利に戦闘を進められるぞ。

ポイント

- ●接近して攻撃するキャラクターは作戦バーを高めに設定しよう
- ●晶霊術が得意なキャラクターは攻撃度を低く、戦闘TPを高く設定しよう
- ●作戦ターゲットは戦況に応じて細かく変更しよう

THE RANKS　隊列

隊列コマンドは、隊列の登録や変更を行う「設定」と、キャラクターの並び順を変える「入れかえ」で構成されている。

設定コマンドはキャラクターの並びを自由に変更することができ、最大3つの隊列を登録しておくことが可能だ。ここで設定した隊列が、そのまま戦闘でのキャラクター配置となる。ちなみに、オート設定のキャラクターは隊列を維持しようとする性質がある。例えば、ファラ→リッドという順番で隊列が設定されていた場合に、リッドがファラの前に出ると、ファラは隊列を維持しようとしてリッドの前まで移動するのだ。

入れかえコマンドでは、キャラクターの並び順を入れ替えることができる。キャラクターの並び順はステータス画面でも確認することが可能で、戦闘に参加することができるのは左から4人までのキャラクターとなる。またプレイヤーが操作するのは、並び順でいちばん左端のキャラクターだ。

戦闘ではキャラクターの並び、つまり隊列が重要になってくる。しっかり設定しておこう。

たまにはほかのキャラクターも使ってみれば、何か新しい発見があるかもしれない。

EQUIPMENT　装備

装備コマンドでは、武器や防具といったキャラクターの装備を変更することができる。操作や変更の手順は、メインメニューの装備コマンドと同様だ。

各キャラクターにその時点での最高の装備をさせているならば、戦闘中に装備を変える必要はあまりないかもしれない。ただし、敵の属性によっては装備を変更することも考えておこう。属性についての詳しい説明は27ページで行うが、武器の属性と敵の防御属性の相性によっては敵に与えるダメージが通常より下がってしまうということがあるのだ。「普段とくらべて与えるダメージが少ないような……」と感じたら、すぐに武器を変更してダメージを確認しよう。また、敵の攻撃属性がわかっているならば、同じ属性を持つ防具を装備して受けるダメージを軽減することもできるぞ。このように、敵の属性や攻撃手段などがわかってくると、装備コマンドはとても役に立つのだ。

火に強い敵に火属性の武器で攻撃しても、あまりダメージを与えられない。こんなときには即座に武器を変更しよう。

少しくらい攻撃力が低くても、敵の苦手な属性を持つ武器で攻撃すれば効果バツグンなのだ。

敵のなかには、一目で攻撃属性がわかるものもいる。例えば、こんな場合には……

火属性の防具を装備して、ダメージを軽減することができるのだ。装備コマンドはこのようにして活用しよう。

ITEM　アイテム

アイテムコマンドでは、戦闘中にアイテムを使うことができる。ただし、どんなアイテムでも戦闘中に使えるわけではなく、大きく分けて「アップルグミ」など味方のステータスを回復させるアイテムと「スペクタクルズ」のように敵に対して使うアイテム、そして戦闘中のダメージを半分にする「オールディバイド」などの3種類、計15種類が対象だ。

アイテムコマンドの実行にあたって注意しておきたいのが、どのキャラクターにアイテムを使わせるかということ。というのも、特技などの動作中のキャラクターにアイテムの使用命令を出しても、その動作が終わるまでは次の行動に移れないのだ。そのため、素早くアイテムを使いたい場合は、何も行動していないキャラクターに使わせるようにしよう。また、アイテムを使ったキャラクターは、しばらくの間アイテム使用ポーズを取ってしまう。このポーズの間はアイテムメニューを使うことができないので、注意が必要だ。

アイテムを迅速に使いたいのならば、各キャラクターの行動を確認し、行動の合間などに使わせよう。

キールのワンポイント講座

隊列について

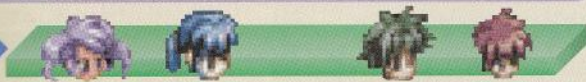
味方キャラクターの攻撃方法を大別すると、敵に接近して攻撃する「直接攻撃タイプ」と遠距離から晶霊術などで攻撃を仕掛ける「間接攻撃タイプ」の2種類に分けられる。複数の敵と戦う場合、敵の隊列に対して真っ向からぶつかる形で戦闘が行われるのがほとんどだ。例えばそのとき、防御力の低い間接攻撃タイプのキャラクターが最前線にいたら、敵の攻撃にさらされてしまうので非常に危険だ。このような事態を避けるためには、間接攻撃タイプのキャラクターを敵から遠ざけるよう、隊列コマンドでしっかりと設定しておくことが重要になる。以下で具体的な隊列例を3つほど紹介するので、実際に戦闘で役立ててみよう。

なお、戦闘における隊列は以下に紹介しているものだけではない。プレイヤー自身が何度も戦闘を重ね、一番戦いやすい隊列を模索していくのもいいだろう。

遠距離から晶霊術で攻撃するキャラクターが前線にいると、敵の攻撃をまともに受けてしまい危険だ。

各キャラクターの攻撃に適した隊列ならば、連係プレーによってプラスアルファの効果が期待できる。

バランス型

隊列例1

この隊列の特徴は、各キャラクターの攻撃手段に適した距離で戦わせるというもの。そのため攻守のバランスが良く、たいていの敵にはこの隊列で対応できるのだ。晶霊術で攻撃する間接攻撃タイプの2人を敵から遠ざけるために最後尾へ配置し、直接攻撃タイプの2人が前線で敵を食い止めながら攻撃していく。後方2人は、前線に飛び出してこないように作戦バーの攻撃度を1に設定しておこう。逆に前線の2人は各作戦バーを4か5に設定しておき、ガンガン攻撃させるのだ。

やっかいなのは上空の敵。というのも、空を飛んで後方のキャラクターに狙いを定めてくる場合があるからだ。これには作戦ターゲット「そらのてきをねらえ」で上空の敵を優先的に倒そう。

直接攻撃タイプは前へ、間接攻撃タイプは後方へ配置しよう。攻守のバランスが取れ、たいていの敵に対応できる。

対はさみうち型

隊列例2

戦闘では必ずしも敵と正面から戦うとは限らない。敵が正面と後ろから出現して挟撃されることも、よくあることだ。そんな場合に役に立つのが、この対はさみうち型の隊列だ。この隊列の特徴は、防御力の低い間接攻撃タイプ2人を直接攻撃タイプの2人が包み込むような形にある。この配置であれば両端から敵が迫ってきても、外側の2人に守られて中の2人は安全に晶霊術を使うことができるのだ。ただし、プレイヤーキャラクターが直接攻撃タイプである場合、もう片方の直接攻撃タイプに「うしろはまかせた」という作戦ターゲットや号令の「うしろのてきをねらえ」を設定しておかないと、隊列が崩れてしまうことがあるので注意しよう。

敵のはさみうちに対抗するには、この隊列が有効。使用頻度は高くはないものの、いざというときに役に立つ。

防御重視型

隊列例3

直接攻撃タイプが1人で前線の敵を受け持ち、後方の3人が晶霊術や回復系の特技でフォローする。これが「防御重視型」隊列だ。この隊列は防御面に重点を置いているため、複数の敵が出現するザコ戦ではあまり効果がなく、ボス戦のような敵単体との戦闘に適している。この隊列の最重要ポイントは、プレイヤーキャラクターを敵と直接戦う最前線のキャラクターにしておくこと。なぜなら、最前線のキャラクターがオート設定にすると、いくら号令や作戦で間接的に操作できるとはいえ、思い通りに動かせず敵に倒されてしまう危険があるからだ。したがって、後方のキャラクターをオートにして晶霊術やアイテムを使わせ、プレイヤーは前線のキャラクターを操作しよう。

ボス戦などの、敵が少ない場合に効果を発揮するのが防御重視の隊列だ。

ミンツ大学光晶霊学部学士 キールのまとめ

隊列だけ変更したって、作戦や号令、術・技の設定によっては、キャラクターたちが自ら隊列を崩すような行動を取ることもありえるんだ。それでは隊列の意味がないんだよ。つまり、隊列のコンセプトに沿うように作戦や号令をそれに伴った設定にすることも同じくらい大事なんだ。これがぼくの理論だ。わかったかな?

BATTLE MODE
戦闘モード

戦闘モードとはキャラクターの操作形態のことで、これによってキャラクターの操作方法が異なってくる。ここでは各モードについて詳しく解説するので、それぞれの特徴をしっかりと把握しておこう。

ABOUT BATTLE MODE 戦闘モードについて

まず、戦闘モードにはオート、セミオート、マニュアルの3種類がある。戦闘モードを切り替えるには、戦闘中にSELECTボタンを押すか（プレイヤーキャラクターのみ）、術・技メニューで設定することによって変更が可能だ。各モードの違いは、キャラクターの操作方法と動作で、オート→セミオート→マニュアルの順で行動の自由度が高くなっていく。細かい違いについては以下で詳しく解説しよう。

戦闘モードの行動一覧

モード	通常攻撃	防御	ジャンプ(⬆)	特技
オート	×	×	×	×
セミオート	○	○*	×	○
マニュアル	○	○	○	○

*操作はできますが、自動的に敵の攻撃を防御します（◎でも可）。注意・表にない行動は、すべてのモードに共通して操作できます。

オート

オートは、キャラクターの思考にまかせて自動的に行動させるモードだ。プレイヤーが操作しなくてもキャラクターは勝手に動くので、楽に戦闘を進めることができる。しかも、敵からの攻撃を自動的に防御するので、そう簡単に倒されてしまうこともない。その反面、コンピュータまかせで行動するため状況にうまく対応できず、ときにはピンチを招く行動を取ってしまうこともありうる。結局のところ、オートモードは完全に信頼できるわけではなく、ボス戦のように的確な操作を要求されるような戦闘ではあまりオススメできない。

オートモードの利点&欠点
○プレイヤーが操作する必要がない
○敵の攻撃を自動的に防御する
×思い通りに行動しない

自動的に敵の攻撃を防御してくれるので、弱い敵なら安心して戦闘を任せられる。

セミオート

セミオートモードでは、オートと違い攻撃の動作が操作できる。ただし防御はオートと同様、自動的に敵の攻撃をガードしてくれるので、プレイヤーは攻撃に集中しやすい。そのうえ◎ボタンを押せばキャラクターが自動的に敵へ接近して攻撃してくれるので、非常にお手軽なのだ。ただし攻撃が終わると元の場所にダッシュで戻ってしまうので、敵に攻撃を集中してたたみ込む、ということはできない。

攻撃や防御といった動作はややオートに近いため、戦闘は苦手だけど……という人や戦闘をお手軽に進めたい人に最適だ。

セミオートモードの利点&欠点
○プレイヤー自身でほぼ自由に操作できる
○敵の攻撃を自動的に防御する
×連続技が狙いにくい

攻撃したあとは元の場所に戻ってしまうので、連続技を狙うのには向いていない。

マニュアル

マニュアルモードは、すべての動作をプレイヤーの操作だけで実行する、マニアックなモードだ。オートやセミオートと違ってキャラクターは勝手に動かないので、敵に接近して攻撃したり、敵の攻撃を防御する、といったこともすべてプレイヤー自身の手で行わなければならない。こうして見ると悪い点ばかりが目立つが、攻撃の際に敵との間合いを微調整できるのはこのモードの利点だ。

動作の幅が広がったことで、プレイヤーの負担も増えてしまうが、戦闘での自由度の高さを追求したいのならばこのモードを選択しよう。

マニュアルモードの利点&欠点
○ 攻撃時に細かい間合い調整が可能
○ 方向キー⬆でジャンプ操作が可能
× 敵の攻撃を自動的に防御しない

このモードを使うためには、「マニュアルのしょ」が必要だ（43ページ参照）。

ATTACK 攻撃について

攻撃は、敵にダメージを与える手段として戦闘では不可欠な要素だ。そのため、攻撃の種類やそれぞれの性質をきちんと理解しておく必要がある。ここからは、さまざまな攻撃の種類を紹介していこう。

NORMAL ATTACK 通常攻撃

通常攻撃は方向キーと◎ボタンとの組み合わせで出せる、もっとも基本的な攻撃手段だ(ここではリッドを操作しているものとする)。通常攻撃は大別して、斬り攻撃、突き攻撃、上空攻撃の3種類に分けることができる。各攻撃の性質はそれぞれまったく異なるため、戦況や敵のタイプ、さらには装備している武器によって使い分けるようにしよう。以下で3種類の通常攻撃を説明していくので、各攻撃の違いをしっかりと把握しておこう。

通常攻撃は全キャラクターが持つ、もっとも基本的な攻撃。方向キーと◎ボタンの組み合わせで出すことができる。

例えば上空攻撃は空を飛ぶ敵に対して有効、というように各攻撃の使い方は状況によって異なるのだ。

◎斬り攻撃 ◎ボタン

斬り攻撃は◎ボタンを押すだけで簡単に出せるうえ、攻撃範囲も広いので、3種類の通常攻撃の中ではいちばん使用頻度が高く、メインとなる攻撃だ。また、この攻撃の有効範囲は前面を広くカバーするので、普通の敵はもちろん、「スライム」のような地をはう小さい敵に対しても効果が高い。ただしリーチはかなり短いので、敵と密着するような距離まで接近するか、歩きながら攻撃を出してリーチの短さを少しでも補おう。

斬り攻撃は全面を広くカバーする基本的な攻撃。リーチの短さが難なので、歩きながら出して短所を補おう。

◎突き攻撃 方向キー⬇+◎ボタン

突き攻撃は手に持った武器を前に突き出すので、リーチが非常に長いのが特徴だ。特に槍や矛などの長い武器を装備すると、突き攻撃のリーチを最大限に活かすことができる。しかし、いかんせん突きという攻撃の性質上、上下の攻撃範囲はかなり狭めだ。そのため、浮いている敵や地上をはう小さな敵などに攻撃が当たらないこともしばしばある。突き攻撃はその長いリーチを活かし、敵の攻撃が届かない間合いから使っていこう。

槍系の武器を装備すれば、かなり遠い距離から敵に攻撃をヒットさせることができる。ただし攻撃範囲は狭い。

◎上空攻撃 方向キー⬆+◎ボタン

上空攻撃は名前のとおり上空の敵を攻撃するもので、空中の敵に対して効果が高い。空を飛ぶ敵には斬り攻撃や突き攻撃が当たらないため、上空攻撃はこのような敵との戦闘で重宝する。さらに、攻撃判定は前方にもあるので、空中だけでなく地上にいる敵にもヒットさせることができるという、なかなか使い勝手のいい攻撃なのだ。さすがに地上をはう小さな敵には当たらないので、敵の種類によって攻撃を使い分けよう。

空を飛ぶ敵に対してだけでなく、地上の敵にも有効な攻撃手段。ただし、敵の体格によってはヒットしない。

JUMP ATTACK

ジャンプ攻撃

ジャンプ斬り　ジャンプ中に○ボタン、または○（ダッシュ中に）○ボタン
ジャンプ突き　ジャンプ中に↓+○ボタン、または↓+○（ダッシュ中に）○ボタン

ジャンプ攻撃とは、名前のとおりジャンプしながら出す攻撃のことで、ジャンプ斬りとジャンプ突きの2種類がある。ジャンプ中に攻撃を出すうえ、通常攻撃よりも威力が少しだけ大きいので、上空攻撃では届かないような高い位置にいる敵と戦うときには、このジャンプ攻撃がオススメだ。ジャンプ斬りは横方向、ジャンプ突きは下方向に強い、というように攻撃範囲がそれぞれ異なるため、敵の体格によって使い分けていこう。

ジャンプ斬りは、斬り攻撃をジャンプ中に出すというかたちなので、高い位置の敵にも手が届く。

ジャンプ突きは下に向けて攻撃を出すので、地上の敵にも簡単に当てることができるのが特徴だ。

SPECIAL ATTACK

特技攻撃

×ボタン、または方向キー+×ボタン

特技攻撃はTPを消費することによって使うことができる、特殊な能力のことだ。特技攻撃の数は非常に豊富で、中には毒などのステータス異常を取り除くような、いわゆる防御系のものもあるが、ほとんどは敵にダメージを与える攻撃系のものとなっている。その威力は特技によって異なるが、どれも戦闘では主力となるものばかりだ。特技攻撃には特技と晶霊術という2つの種類があるので、それぞれの特徴について、詳しく説明しよう。

特技攻撃は各キャラクターごとに異なっている。キールとメルディならば晶霊術が特技攻撃になるのだ。

特技はTPを消費してしまうが、その分強力な攻撃を繰り出すことができる。写真はリッドの「風神雷剣」だ。

特技

特技とは、そのキャラクターが持つ得意な攻撃をパワーアップさせた能力のようなもの。リッドなら、装備している武器から衝撃波を出したり、といった攻撃なのだ。

攻撃系の特技は、そのキャラクターの攻撃手段によって2つの種類に分けられる。例えばリッドの場合、特技は斬り系と突き系に分かれており、突き系ならば「突いた剣に電撃を落とす」というように攻撃内容もそれにともなったものになっているのだ。また、キャラクターによっては攻撃だけでなく、味方の体力を回復するような防御的な特技もある。

このように見てみると特技は非常に強力な攻撃なのだが、最初からすべての特技を使えるわけではない。というのも実は、新しい特技を修得するためには戦闘回数をこなすという条件が必要なのだ。このため、戦闘では特技を出し惜しみせずにどんどん使っていくことが、新しい特技を修得するための近道となる（詳しくは右ページ参照）。

新たな特技を覚えるにつれ、戦闘は楽になる。特技を修得するためにも、ガンガン技を使っていこう。

晶霊術

晶霊術とは、C.ケイジに入れてある大晶霊の力を借りて発動させる攻撃手段で、下級→中級→上級→召喚術の順で強力になっていく。基本的には敵にダメージを与える攻撃系の晶霊術が大半を占めるのだが、中には戦闘の間ずっと効果をおよぼす潜在晶霊術や、味方のステータスを回復させる、というように防御的な効果を持った晶霊術もある。晶霊術は通常攻撃や特技と違って、対象との距離に関わらず効果が届くという共通の特徴があるので、敵の攻撃が届かない位置から安全に攻撃を仕掛けることができるのだ。

ただし、晶霊術を使う際にキャラクターは一様に詠唱行動を取ってしまうので、発動までにやや時間がかかってしまうのが難点だ。詠唱時間の長さは晶霊術によって異なるが、中には詠唱時間が非常に長いものもあるので、使うときには敵の攻撃にジャマされないように注意しよう。戦闘ではなるべく晶霊術を唱えるキャラクターをフォローしてあげよう。

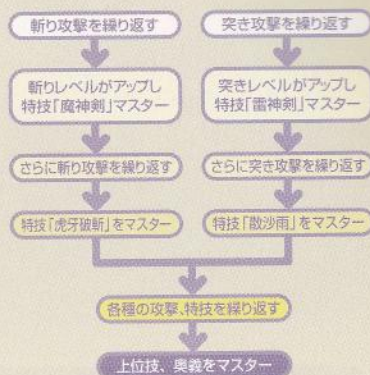
詠唱行動をはさむため、発動するまでに時間がかかってしまうのが難。安全に使えるように敵との距離を開けよう。

キールのワンポイント講座

上位技、奥義の修得について

特技は、特技→上位技→奥義の順で攻撃が強力になっていく。ただし、どれも特技の一部であることに変わりはないので、この順番を頭に入れておく程度でOKだ。

ステータス画面で見ることができる「斬りレベル」や「突きレベル」といったものは、戦闘で斬り攻撃や突き攻撃を使うことにより、その攻撃に対応したパラメータが上がっていく。このパラメータが一定値に達すると、新たな特技を修得できるのだ。例えばリッドの特技「魔神剣」を修得するには、斬りレベル2と突きレベル1が必要、という仕組みになっている。斬りレベルや突きレベルが上がった場合には、戦闘終了時に「SLASH UP」や「THRUST UP」といった表示が出るのでチェックしておこう。

また、修得した特技を繰り返し使うことにより、より強力な上位技を覚えていく。上位技を修得するには、斬り／突きレベルのほか、特技の使用回数も一定の数だけ必要になるのだ。さらに、上位技同士を組み合わせた特技である「奥義」を修得するのにも同じような条件があてはまる。もう少しで修得できそうな特技は術・技画面に青い文字で表示され、その特技の説明を見ることができるので、これを見れば、その特技を修得するために必要な条件もある程度は想像がつくはず。あとは特技をひたすら繰り返し、新たな特技を覚えていこう。

新たな特技を修得するには、ひたすら攻撃を繰り返し、斬り／突きレベルを上げていこう。

武器の特性について

武器のパラメータの「斬り」と「突き」は、武器によって両者のバランスが異なっていることがある。例えば、斧系の武器は突きパラメータよりも斬りパラメータのほうが高く、逆に槍系の武器は斬りよりも突きパラメータのほうが高い、というようになっているのだ。このことを踏まえて武器ごとに斬り攻撃と突き攻撃を使い分ければ、効率よく敵にダメージを与えることができる。新たな武器を装備する場合は、斬り／突きパラメータをチェックしておき、斬りと突きのどちらをメインに使うかをよく考えるようにしよう。

例えば、槍系の武器で斬り攻撃をすると、斬り攻撃のパラメータが低いのでダメージはやや低めになる。

槍ならば突き攻撃、というように武器に適した攻撃ならば、与えるダメージもそれにともなって断然アップするのだ。

属性について

一部の武器や防具には、属性がついているものがある。この属性が敵の防御属性と同じだと、攻撃した場合に通常よりもダメージが低くなってしまうことがあるのだ。こんなときには、属性の違う武器に持ちかえて戦おう。「スペクタクルズ」を使えば確実だが、敵の防御属性がわからない場合にはとりあえず無属性の武器でOKだ。このことに気づかないと、戦いが長引いてしまいザコ敵相手に苦戦することも十分ありうる。敵に与えるダメージはつねにチェックしておき、通常よりもダメージが下がっていたら属性を確認してみよう。

敵の防御属性が火の場合、火属性の武器で攻撃してもほとんどダメージを与えられないのだ。

逆に、敵の苦手な属性を持つ武器で攻撃すれば、通常よりも与えるダメージは大きくなるぞ。

斬りレベルと突きレベル

上で説明した特技の修得でも少しふれたが、斬り／突きレベルはステータス画面で確認することができる。しかし、この画面ではこれらのパラメータがバーで表示されているので、正確な数値はいまひとつはっきりしないのだ。しかし、斬り／突きレベルの上限は30と決まっているため、このバーを30分割した目盛りを1レベルの目安にすれば、おおまかにはわかるはず。こうすれば、次の特技を修得するまでに斬り／突きレベルがそれぞれあとどのくらい必要なのかが割り出せるというわけなのだ。

ステータス画面で斬り／突きレベルを確認する。正確に知りたければ、定規で測ってみるという手もアリ。

次の特技修得までに必要な斬り／突きレベルがわかったら、戦闘でその攻撃を重点的に使おう。

TECHNIQUE
テクニック

ここでは戦闘の応用テクニック、連続技について解説しよう。連続技を狙うということは、戦闘を有利に進められるだけでなく、早期レベルアップへの近道でもあるのだ。また、連続技を狙うことで、戦闘自体をもっと楽しめるようになるだろう。

WHY COMBINATION TECHNIQUE　なぜ連続技を狙うのか？

戦闘中の最大ヒット数に応じて、ボーナス経験値が設定されているのは前にも説明したとおり。最大ヒット数を伸ばしていけば、それに応じてボーナス経験値も飛躍的に上がっていくのだ。このことを意識するのとしないのとでは経験値に大きな差が表れ、その結果はキャラクターのレベルに大きく影響する。そして最大ヒット数を増やすには、連続技を決めることが重要になるのだ。

また、連続技のメリットはボーナス経験値をたくさん得るというだけではない。連続技とは敵に攻撃をヒットさせ続けるということなので、結局のところ敵から攻撃を受けずに安全に倒せるということにつながるのだ。

このように、連続技を決めれば戦いを有利に進められるうえに早いレベルアップにつながるので、たいへん重要だ。

最大ヒットを意識して連続技を決めれば経験値に大きな差が出るのだ。

連続技を決めれば敵を安全に倒せるうえにレベルアップも早くなる。

TRICK PATTERN　つなぎのパターン

攻撃を連携させて連続で敵に当てることができれば、ヒット数表示がつながって連続技が成立する。つまり、「攻撃を連携させる」ということは連続技とほぼ同じ意味なのだ。攻撃を連携させるパターンはあらかじめ決まっているので、どのような攻撃がどんな攻撃に連携できるのか、代表的なパターンを3つ取り上げて紹介していこう。ここを読めば、キミもすぐに連続技ができるようになるだろう。

パターン①　通常攻撃→通常攻撃

通常攻撃はどんな組み合わせでも連携させることができる。例えば、斬り攻撃から突き攻撃、または突き攻撃→斬り攻撃、突き攻撃→上空攻撃という連携もできるのだ。もっとも簡単なのは斬り攻撃→斬り攻撃の連携で、操作は◎ボタンを連打するだけでいい。ほかの連携はそれぞれ方向キーとの組み合わせがあるので操作が少し複雑になってしまうが、練習して確実に出せるようになれば、どんな体格の敵にも対応できる。

通常攻撃の連携は基本中の基本だ。まずは◎ボタンを押して、斬り攻撃を出そう。

斬り攻撃を出したら、すかさず◎ボタンを押して攻撃を連携させる。これで連続技の完成だ!

パターン②　通常攻撃→特技攻撃

これは通常攻撃から特技攻撃をつなぐ連携パターン。◎ボタンを押して通常攻撃を出したあと、すぐさま⊗ボタンを押して特技攻撃を連続でつなげよう。ただし、晶霊術に代表されるような、あまりにも出るのが遅い攻撃だったりすると、連携させたのにもかかわらず連続ヒットしないことがあるので要注意だ。なお、特技攻撃によって連携させるタイミングが異なるので多少の練習が必要だが、はじめのうちは⊗ボタン連打でもOKだ。

通常攻撃から特技攻撃に連携させることが可能だ。まずは通常攻撃をヒットさせよう。

通常攻撃がヒットしたのを確認したら、素早く⊗ボタンを押してあらかじめ登録しておいた特技攻撃を出すのだ。

パターン③

特技 → 特技 または 特技 → 奥義

このパターンは特技から奥義へと連携させるもの。操作は通常技→特技の連携パターンと同じ原理で、特技を出したら素早く次に連携させる奥義の入力をすればOKだ。なお、特技から特技へ連携させるのは少し特殊なパターンで、ファラの場合に限定されてしまう。ファラの特技の説明を見ると、「～技に繋ぐことが可能」というような特技がいくつかある。この説明を読めば、各特技の連携ルートがおのずと見えてくるはずだ。

特技の説明を見て連携ルートを探してみよう。例えば、「掌底破」は対空技へ繋ぐことができるという説明がある。

対空技の1つに「臥竜空破」があるので、掌底破から連携できるはず。このようにして連携ルートを探すのだ。

CONSECUTIVE TRICK 連続技のコツ

連続技を成功させるもっとも重要なポイントは、いうまでもなく攻撃を連携させて敵に連続ヒットさせることだ。しかし、連続技をただ繰り返すよりも、ちょっとした工夫次第で連続技を格段に決めやすくすることができる。ここでは、そんな連続技を決めるためのコツを3つほど紹介しよう。「連続技がうまく決まらないんだけど、どうしたらいいの?」というプレイヤーは、以下の3つをさっそくチェックしておこう。これで連続技の成功率がアップすること間違いナシだ。

画面端に追いつめろ!

敵に連続で攻撃をヒットさせると、徐々に敵との距離が開いてしまう。これは攻撃をヒットさせると敵が後ろにのけぞり、その結果、距離が離れてしまうというわけなのだ。敵との距離が開くと、リーチの短い攻撃は当たりにくくなってしまう。これを防ぐには、敵を画面端に追いつめてしまえばいい。というのも、この状態ならばいくら攻撃を当てようと敵がそれ以上後ろにさがることはないからだ。この状況にしてしまえば、連続技を格段に決めやすくなるぞ。

キャラクター同士で敵を挟んでしまえば、敵を画面端に追いつめたのと同じ効果がある。

武器の選択

いくら連続で攻撃を繰り出しても、敵に防御されてしまえばヒット数表示は途切れてしまう。そこで、装備している武器の命中率に注目してみよう。命中率は、武器ごとに違いがある。例えば斧系の武器は命中率が低く、逆に短剣系の武器は命中率が非常に優れているといった具合だ。命中率の高い武器はたいてい攻撃力が低いので、敵を倒すのに時間がかかってしまうが、敵を倒すのに時間がかかればその分だけ攻撃の手数が多くなり、最大ヒット数を増やせるということにつながる。

敵に防御されてしまえば、せっかくの連続技も無意味だ。連続技を狙うときには、武器の命中率にも気を配ろう。

敵の体格に注意

ゲームには体格の小さなものから大きなものまで、さまざまな敵が出現する。体格の小さい敵には当然ながら攻撃をヒットさせにくく、その分、連続技を決めるのが難しくなってしまうのだ。かといって、あまりにも体格の大きい敵はかえってやりにくい。というのも、このタイプの敵は体重が極端に重いせいか、敵を空中に浮かせる攻撃をヒットさせても決して空中に浮くことはないからだ。結局、連続技に適した体格は、小さすぎず大きすぎずといったところが理想になるのだ。

あまりにも体格が極端だと、連続技を決めるのは難しい。小さいのはもちろん、大きすぎるのも考えものなのだ。

キールのワンポイント講座 最大ヒット数と経験値の関係について

最大ヒット数に応じたボーナス経験値の量は決まっている。例えば最大ヒット数が4の場合、ボーナス経験値は13、最大ヒット数が100にもなると、ボーナス経験値は5101にまではね上がる。最大ヒット数によるボーナス経験値は、右の公式で求めることができるぞ。ちなみに、ヒット数の上限は399HITで、このときのボーナス経験値はなんと80000だ。

nを最大ヒット数とすると、ボーナス経験値は

$$\frac{n \times n}{2} + n + 1$$

(小数点以下切り捨て)で求められる。

最大ヒット数	ボーナス経験値	最大ヒット数	ボーナス経験値	最大ヒット数	ボーナス経験値
2	5	12	85	22	265
3	8	13	98	23	288
4	13	14	113	24	313
5	18	15	128	25	338
6	25	16	145	26	365
7	32	17	162	27	392
8	41	18	181	28	421
9	50	19	200	29	450
10	61	20	221	30	481
11	72	21	242	31	512

TRICK PATTERN
連続技

ここからはリッドとファラの2人のキャラクターを取り上げて、通常攻撃の連携ルートや具体的な連続技などを紹介していく。また、他人数で協力しての連続技も解説するので、連続技を極めたいならばぜひとも目を通しておこう。

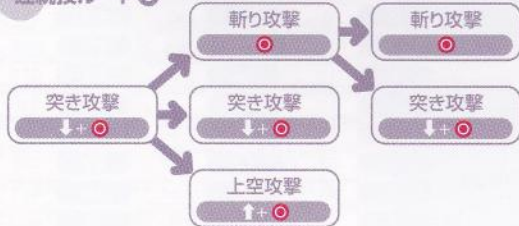
RID リッド 3段攻撃から特技へつなげ

リッドは、通常攻撃を3回まで連携させることができるため、通常攻撃3回→特技というパターンで連続技を構成するのが簡単でお手軽。連携させる特技は、なるべくヒット数の多いものを使おう。リッドは「散沙雨」などの多段ヒットする突き系の特技を多く持つため、これらの特技を使えばヒット数を簡単に伸ばせる。手っ取り早く経験値を稼ぎたいのならば、突き系の特技を修得するために、突きレベルを重点的に上げていくのがオススメだ。

リッドは通常攻撃の連携パターンが多いので、連続技のバリエーションは豊富だ。

「秋沙雨」といった多段ヒット系の特技ならば、それだけでけっこうなヒット数を出せるだろう。

通常攻撃の連携ルート

リッドの通常攻撃の連携ルートは下図のとおりで、あらかじめ決まっている。通常攻撃を2回連携させるのとは違い、すべての攻撃に連携できるわけではないのだ。連携の操作はそれぞれの攻撃を順に入力していくというもの。ただし、連携のタイミングは各攻撃ごとに異なるので、はじめのうちはボタン連打で出して連携のタイミングを少しずつ覚えていこう。中でも、上空攻撃→上空攻撃→突き攻撃という連携はオススメ。というのも、入力のタイミングは難しいが、攻撃しながら敵に接近できるという優れた連携攻撃なのだ。敵の体格にもよるが、この連携攻撃ならばやや離れた位置からでも敵に攻撃をヒットさせることができるだろう。

連続技

リッドの連続技はほとんどが通常攻撃→特技→奥義というパターンなので、この連携ルートさえわかってしまえばあとは実際に攻撃を組み合わせるだけだ。しかし、特技の種類は非常に多いので、攻撃の組み合わせによってさまざまな連続技が考えられる。いろいろな攻撃を組み合わせて自分だけの連続技を発見するもよし、実戦的な連続技を追求するのもまたよしだ。とにかく連続技は大きな可能性を秘めているのでいろいろ研究してみよう。ここでは例として、リッドの連続技を4つ紹介する。

通常攻撃3回からスタートするのがリッドの連続技の特徴だ。

例1 通常攻撃×3➡散沙雨（8HIT）

通常攻撃を3回連携させてから特技「散沙雨」につなぐ連続技。「散沙雨」は全段ヒットさせるだけで5HITにもなるので、ゲーム序盤では非常にありがたい技だ。「散沙雨」へとつなぐ通常攻撃の連携は、敵に密着していればどの連携ルートでもOKだぞ。ゲーム序盤での経験値稼ぎには、この連続技を使っていこう。

通常攻撃をなるべく敵に接近してから出そう。ダッシュしてから切り込めばやりやすい。

そのまま通常攻撃を3回まで連携させる。連携ルートはどれでもOKだ。

3回目の通常攻撃を出したら、すばやく⊗ボタンを押して「散沙雨」につなげよう。

例2 通常攻撃×3➡虎牙破斬➡雷神双破斬（9HIT）

とにかく安定性バツグンのお手軽な連続技がコレ。敵の体格や位置に関係なく、ほとんど全段ヒットする。ヒット数こそ少ないが、この連続技だけですべての敵に対応可能だ。ほとんど斬り攻撃で構成されているため、この連続技を使うときは斧や剣を装備すれば斬り攻撃の威力を最大限に活かせるだろう。

小さい敵以外には上空→上空→突きで接近しつつ連続技をスタートするのがベスト。

通常攻撃を3回出したら「虎牙破斬」に連携させ、着地した瞬間に⊗ボタンを押そう。

「虎牙破斬」が終わったらすかさず「雷神双破斬」を出す。たいていの敵に当たるぞ。

例3 風刃縛封⇨上空攻撃➡上空攻撃➡突き攻撃➡閃空裂破➡翔雨裂空撃（27～29HIT）

「風刃縛封」で空中に浮かせた敵へ追撃を決める連続技で、ヒット数を重視したもの。もちろん、これだけのヒット数を叩き出せばダメージも相当なもので、ザコ敵ならば余裕で倒すことが可能だ。連続技を入れている時間が長いので、この間にほかのキャラクターが攻撃を仕掛けてくれれば、さらなるヒット数アップを期待できる。

「風刃縛封」をヒットさせ、落ちてきた敵に上空→上空→突きの通常攻撃を当てる。

突き攻撃のあと、着地したらすぐに「閃空裂破」へ。

「閃空裂破」をヒットさせ、着地したら奥義「翔雨裂空撃」へ連携させる。

例4 斬り攻撃➡斬り攻撃➡魔神剣➡鳳凰天駆⇨魔神剣➡鳳凰天駆⇨魔神剣➡空破絶掌撃（18HIT）

連続技の可能性を極限まで追求した究極の非実戦的マニアックコンボ。背後の敵に攻撃を当てるには、敵の体格が重要で、武器も短剣か槍であるのが条件。さらに「鳳凰天駆」で落ちてきた敵がリッドに密着するような間合い調整が必要になる。ダウンした敵は「魔神剣」で拾えるので、これを利用すれば連続技の可能性がさらに広がる。

まず背後の敵に密着して斬り×2。それから「魔神剣」→「鳳凰天駆」とつなごう。

落ちてきた敵にもう1セット「魔神剣」→「鳳凰天駆」を入れる。

そのあとは振り返って「魔神剣」を当て、「空破絶掌撃」を入れよう。

※注意　例中の➡は攻撃を連携で出していることを、⇨は連携させていないことを表しています。

FARAH ファラ 多彩な特技を連携させろ

ファラの通常攻撃は1回しか連携させることができず、しかもリーチが極端に短い。連携のパターンはどんな組み合わせでもOKなのだが、連続で2回しか攻撃を出せないのだ。こうしてみると、ファラの攻撃は使いにくいということになるが、実はこれらの欠点を補ってあまりある利点がファラにはあるのだ。それは、特技から特技への連携ができるということ。ファラの特技は「地上技」「強打技」「対空技」「空中技」の4つの系統に分かれており、それぞれの技を連携させることができるのだ。技の説明に「〜技へ繋ぐことが可能」というものがあるのはもちろんのこと、それ以外にも連携が可能なものはある。例えば、「飛燕連天脚」や「臥竜空破」、「鷹爪落瀑蹴」などは、攻撃が終わったあとに別の特技へ連携させることができるのだ。ファラならではの多彩な特技を自由に連携させ、さまざまな連続技をつくろう。ただし、技の連携についてはいくつか注意点があるので下を参照してほしい。

ファラの連続技は特技を連携させていくのがカギ。さまざまな連携パターンがあるので探してみよう。

技の連携に注意しよう

技を連携させるにあたって注意点がある。まず、同じ技または同じ系統の技を2回使うことはできないということ。同じ技を連続で出すのはもちろん、ほかの技を間にはさんでから出そうとしてもダメなのだ。このため、ファラは「地上技」「対空技」「空中技」「強打技」を各1回ずつ、合計で4連携までしか連携させることができない。連続技を考える際は、技の連携とこれらの注意点を考えて、各攻撃を組み合わせよう。

1回の連続技中に2回同じ系統の技を使うことはできないことに注意しよう。

例1 通常攻撃×2➡連牙弾（8HIT）

シンプルな連続技で、通常攻撃を2回出したあとに地上技「連牙弾」につなぐだけ。しかも、これだけで8ヒットも稼ぎ出すことができる簡単かつお手軽な連続技なのだ。ただしファラのリーチは短いので、ダッシュで敵に接近しながら攻撃を出すなどの工夫が必要となる。できるだけ敵の近くで連続技を始めることがポイントだ。

2段目が上空攻撃でなければどの連携ルートでもOKだが、敵との距離には要注意。

2段目の通常攻撃はキック（突き攻撃）で敵を空中に浮かせ攻撃をつなぎやすくしよう。

そして「連牙弾」につなぐ。簡単な連続技なのだが、これだけで8ヒットなのだ。

例2 鷹爪蹴撃➡掌底破➡双撞掌底破（5HIT）

密集している敵陣に突っ込み、敵を蹴散らしたいときに役立つ連続技。ジャンプして敵の真上を取ってしまえば必ず「鷹爪蹴撃」がヒットするので、ファラの攻撃の欠点であるリーチの短さは関係ない。また、「掌底破」や「双撞掌底破」は攻撃範囲が広いので、複数の敵にまとめてヒットさせることができるのだ。

敵の真上から「鷹爪蹴撃」を出す。たいていの敵にはジャンプで真上を取れるはず。

着地したら「鷹爪蹴撃」から連携させて「掌底破」へつなげよう。

「掌底破」を出したらすぐに「双撞掌底破」へつなぐ。ボタンを連打すれば出しやすい。

例3 通常攻撃×2➡連牙弾➡飛燕連天脚➡散華猛襲脚➡殺劇舞荒拳（27〜36HIT）

特技の連携を最大限に活用した、ヒット数重視の連続技だ。連続技を途切れさせないためには、ほかの敵にジャマされないように敵を1体にしてから連続技をスタートさせるのがコツ。敵の体格が小さくて「飛燕連天脚」が当たらない場合は、ヒット数は減ってしまうが「連牙弾」→「飛燕連天脚」の代わりに「掌底破」→「臥竜空破」を使おう。

通常攻撃×2から「連牙弾」、そして「飛燕連天脚」へ。ショートカットも活用しよう。

「飛燕連天脚」が4回ヒットしてファラが空中でクルッと回転したら「散華猛襲脚」を出す。

「散華猛襲脚」の最後の部分がヒットしたらボタン連打で「殺劇舞荒拳」を出そう。

協力連続技

1人での連続技は、連携のパターンがある程度決まってしまうのでどうしても限界がある。そこで、多人数での連続技に注目してみよう。多人数での連続技ならば、それぞれが同時に攻撃を出せば敵に連続ヒットさせられるため、簡単にヒット数を稼げるのだ。特に晶霊術はどれもヒット数が多いものばかりなので、連続技に組み込めばヒット数が大幅にアップする。なお、ほかのキャラクターの攻撃を操作するには特技のショートカットを活用しよう。

晶霊術や特技など、なるべく攻撃時間の長いものをヒットさせる。次の攻撃へつなぎやすくするのだ。

攻撃の終わり際を狙って次の攻撃をヒットさせる。あとはこれの繰り返しだ。

攻撃のタイミングに注意しよう

多人数での連続技は攻撃を連携させるのではなく、各キャラクターの攻撃をタイミングよく出していくのがコツ。攻撃の終わり際に次の攻撃を出してヒット数表示をつないでいこう。使う攻撃はヒット数が多く次の攻撃につなぎやすい攻撃時間も長いもの、つまり特技や晶霊術といったものがオススメだ。多人数での連続技は1人の場合と違い、攻撃の組み合わせが多いため無限の可能性を秘めている。そのため、研究する価値は存分にある。

敵に攻撃時間の長い晶霊術がヒットしている間に次の攻撃を決めるのだ。

ショートカットの上手な使い方

ショートカットは、登録してある特技攻撃をただ出すだけではない。実は、晶霊術を登録してある場合にボタンを押しっぱなしにしておくと、晶霊術の発動を引き延ばすことができるのだ。詠唱が終わっていれば、あとはボタンを離すだけで晶霊術が発動する。また、ショートカットに特技を登録してある場合は、ボタンを押しっぱなしにするとその特技を連続で出し続ける。そのため、連携のタイミングがつかみにくい攻撃でも連携させる攻撃が終わる少し前からL1orR1ボタンを押し続けていれば、最速のタイミングで次の特技に連携させることができるのだ。この使い方で、つなぎの難しい連続技が断然ラクになる。

戦闘中にL1 or R1ボタンを押し続けていれば、晶霊術をホールドしておくことができるぞ。

例1 連牙弾⇨斬り攻撃➡斬り攻撃➡突き攻撃➡虎牙破斬（10HIT）

リッドとファラが協力しての連続技。ファラの「連牙弾」を当てている間にリッドが連続技を行うだけなので、操作も簡単でお手軽だ。ただし、「連牙弾」のリーチが短いので、なるべく敵を画面端に追いつめてから連続技をスタートさせよう。また、画面端でなくてもリッドとファラで敵を挟んだ状態ならば安定して全段ヒットするぞ。

特技攻撃のショートカットで設定しておいた「連牙弾」をなるべく敵の近くから出そう。

「連牙弾」の最後の一撃が当たったら、リッドの連続技を始めるのだ。

リッドの連続技の部分は、ヒット数が多ければなんでもOK。さらにファラを……？

例2 突き攻撃➡斬り攻撃➡斬り攻撃➡散沙雨⇨ or イラプション⇨上空攻撃➡上空攻撃➡突き攻撃➡虎牙破斬⇨ or ロックブレイク⇨上空攻撃➡上空攻撃➡突き攻撃➡虎牙破斬（30〜33HIT）

「イラプション」と「ロックブレイク」という中級の晶霊術を組み込んだ連続技。一見、複雑に見えるが、実は2つの晶霊術をリッドの攻撃でつなぎ合わせて連続技にしているだけなのだ。ただし、敵の体格があまりに小さいと攻撃がヒットしにくいので要注意。また、晶霊術を出すタイミングは詠唱時間を考えてやや早めを心がけよう。

晶霊術を準備しておき、通常攻撃をヒットさせると同時に「イラプション」を出す。

「ロックブレイク」は出るのがやや遅いので、少し早めを意識して出そう。

「ロックブレイク」で打ち上げられた敵が落ちてきたら、連続技を入れるのだ。

※注意　例中の➡は攻撃を連携で出していることを、⇨は連携させていないことを表しています。

TECHNICAL SMASH
テクニカルスマッシュ

アイテムの入手率が上がるというボーナス「テクニカルスマッシュ」の種類と条件について説明しよう。戦闘で必ずしも重要になるわけではないが、アイテムコレクターなプレイヤーは要チェックだぞ。

TECHNICAL SMASH テクニカルスマッシュとは

テクニカルスマッシュとは、ある条件を満たすともらえるボーナスのこと。ボーナス値はパーセンテージで表され、この数値は敵がアイテムを落とす確率にプラスされるのだ。しかも、複数のテクニカルスマッシュが重なれば、ボーナス値は累積されていく。なお、テクニカルスマッシュの種類は全部で8つあり、それぞれ条件が異なる。これらの条件をチェックして、アイテムの入手率を上げよう。

種類	入手率	条件
チェインスマッシュ	+2%〜	攻撃を4連携以上つなげて敵を倒す
グループスマッシュ	+2%〜	複数の敵を同時に倒す
コンボスマッシュ	+ヒット数/10	ヒット数20以上で敵を倒す
エアリアルスマッシュ	+2%	攻撃を3連携以上つなげて空中で敵を倒す
ハイスピードスマッシュ	+1%	2秒以内に敵を倒す
ノーダメージスマッシュ	+1%	ダメージを受けずに敵を倒す
エフェクティブスマッシュ	+2〜5%	敵の弱点属性で倒す
サモンスマッシュ	×2 スマッシュ	召喚術で敵を倒す

チェインスマッシュ

このボーナスは攻撃を4連携以上させて敵を倒すというもの。リッドならば通常攻撃を3回連携させたあとに特技へつなげれば4連携となり、アイテムの入手率が2%上がる。ちなみに連携の最大数はファラの通常攻撃2回→特技4回の6連携だ。

グループスマッシュ

複数の敵を同時に倒すか、もしくは連続技中に複数の敵を倒すこと、それがグループスマッシュの条件だ。敵を倒すごとにボーナスが+2%ずつ加算されるので、敵が密集しているところに突撃して連続技を狙えば、ごっそりとボーナスをもらえるぞ。

コンボスマッシュ

連続技を20ヒット以上決めて敵を倒すと、アイテムの入手率が上がるボーナス。ボーナス値はヒット数の10分の1なので、ヒット数を上げればそれだけアイテムをもらえる確率も高まるのだ。ただし、大変な割にボーナス値は低い……。

エアリアルスマッシュ

攻撃を3回連携させ、敵を空中で倒すと+2%のボーナスがもらえる。攻撃を当てて敵を空中に浮かせなくても、空を飛ぶタイプの敵を3連携以上の攻撃で倒せばOK。オススメパターンは上空攻撃→上空攻撃→突き攻撃→裂空斬の連続技だ。

ハイスピードスマッシュ

敵を2秒以内で倒すともらえるボーナスがこのハイスピードスマッシュだ。この条件をクリアするには、敵を一撃で倒す攻撃力が必要となる。ただし、成功してもアイテムの入手率は1%しか上がらないので、チャンスがあるときだけ狙おう。

ノーダメージスマッシュ

攻撃を受けずに敵を倒せれば、アイテムの入手率が+1%されるというもの。実際には敵もじっとしているわけではないので、攻撃を受けずに敵を倒すというのはそれなりに難しい。戦闘中にチャンスがあったら狙ってみる程度でいい。

エフェクティブスマッシュ

敵の苦手な属性の攻撃で倒すと、+2〜5%のボーナスがもらえる。「スペクタクルズ」を使えば敵の苦手な属性が簡単にわかるので、あとはその属性の武器や晶霊術で攻撃しよう。なお敵の属性については140ページで詳しく扱っているぞ。

サモンスマッシュ

召喚術で敵を倒すともらえるボーナスで、その戦闘で獲得したボーナス値を2倍にしてくれる。召喚術が使える機会はあまりないが、チャンスがあったら逃さず狙おう。なお、狙うときには敵にとどめを刺せるよう「スペクタクルズ」を使っておこう。

UNDINE

水の大晶霊
ウンディーネ

インフェリアの根元晶霊の1体。「水晶霊の河」と呼ばれる泉の湧く秘境に住む。人間に対してもっとも協力的な大晶霊。

2 MAP

第2章
マップ編

SYLPH

風の大晶霊
シルフ

インフェリアの根元晶霊の一翼を担う。子どものような性格の持ち主で、無邪気できかん気。「風晶霊の空洞」という洞窟に住む。

SYSTEM

GUIDANCE
ページの見方

いよいよゲームの攻略に入ろう。本書ではスタート地点である「ラシュアンの森」から、6体の大晶霊の力を得て事件の黒幕と初対決する「バリル城」までを紹介する。エターニアは「インフェリア」と「セレスティア」という2つの世界からなるので、それぞれの世界の冒頭にワールドマップの項目を設け、おおまかな進行手順を紹介している。町やダンジョンのマップの項目では、進行手順に加えて具体的なアドバイスも用意した。

MAP

WORLD MAP ワールドマップ

PLACE NAME 地名

マップの名前と、各マップの簡単な紹介。

INFORMATION インフォメーション

マップに関する各種情報をまとめている。

アイテム　特技　号令

フィールドを歩いていると、町やダンジョンのほか、ミニマップに入ることがある。このようなマップではアイテムの入手や特技、号令の修得ができることが多いので、探してみるといい。番号はワールドマップと対応している。

エネミー

フィールド上に出現する敵の名前と、HPの初期値、および弱い属性。これらの敵は、区域、地形、時間帯の3つの要素により異なる敵が出現する。

MINI GAME/EVENT

DATA

MATERIAL

WORLD MAP ワールドマップ

文字は町や村、ダンジョンの名前と入口の位置。数字はアイテム／特技／号令のあるミニマップの位置を示し、その番号はインフォメーションと対応している。そのほかのアイコンについては、右ページの「マップ」を参照のこと。

ROUTE ルート

物語を進めるための、最低限の進行ルート。上から、地名、おもな目的、攻略の参照ページを示す。

MAP
マップ

冒険の舞台となる町、村、ダンジョンなどのマップ。表示やアイコンの意味は以下のとおりだ。

地名／建物名／部屋名
赤い囲みに赤い文字は屋外の地名、赤い囲みに黒い文字は建物名および部屋名を示す。

ショップ／アイテム
青い囲みの文字は、ショップ、クリアのために必要なアイテム、ボスの出現場所を示している。

ポイント
ルートや攻略本文内で場所を指すのに必要な際に使用している。

丸数字
アイテムまたはワンダーシェフの位置。番号はインフォメーションと対応している。

レンズ
レンズのある場所、または建物。レンズを集めると、10枚単位で貴重なアイテムをもらうことができる（110ページ参照）。

ロードポイント
ダンジョン内の戦闘で全滅してゲームオーバーになったあと「ロード」を選ぶと、最後に通過したロードポイントの近くから再スタートすることができる。ちなみに「リトライ」を選ぶと、ダンジョンの入口かボス戦の直後から再スタートする。ロードポイントのなかには、ボス戦のあと状態が変化するものがある。このようなロードポイントを調べると、仲間全員のHPが完全に回復する。

キャンプ
キャンプが可能な場所。ここに近づくとキャンプを行うかどうかのメニューが表示され、キャンプを行うと仲間全員のHPが完全に回復する。イベントにより自動的にキャンプが行われることもあり、この場合はHPに加えTP、状態異常も回復することがある。

要注意地点
このマークの場所には特殊な敵やトラップが存在するので、警戒してほしい。

出入口
フィールド、またはほかのマップとの出入口。

WORLD MAP
ワールドマップ

周辺のワールドマップと、全体マップの参照ページ、座標を示す。

PLACE NAME
地名

マップの名前と、各マップの簡単な紹介。

TEXT
本文

ゲームを進めるうえでの、具体的なアドバイス。マークは必ずこなさなければならない重要な情報、マークは覚えておくと役に立つ知識について解説している。

ROUTE
ルート

物語を進めるための最低限の進行ルート。「EVENT」マークはイベントが発生することを表している。

INFORMATION
インフォメーション

マップ内の施設やアイテム、敵に関する情報。

ホテル
施設名と基本料金。無料の場所を除き、利用料はそれまでに訪れたホテルの最高料金になる。

ショップ
店の名前、販売している品物と種類、販売価格を記している。

アイテム
マップ上で入手できるアイテムの名前と種類。番号はマップと対応している。

ワンダーシェフ
マップ上で覚えられる料理。番号はマップと対応している。

エネミー
マップ上に出現する敵の名前と、HPの初期値、および弱い属性。

INFERIA
インフェリア

3つの大陸からなる温暖な地

インフェリア世界は3つの大陸と無数の島々からなり、砂漠に覆われた東の大陸北部を除いて、温暖な気候に恵まれている。この世界全体はインフェリア王国の統治下にある。人々の王国への信頼は厚く、セイファート教という宗教を通じて結ばれていることもあり、おおむね平和が続いている。交通機関は未発達で、各大陸間を大型帆船がつないでいるものの、大陸内の移動は徒歩によらなければならない。

WORLD MAP ワールドマップ

ROUTE ルート

凡例：地名	おもな目的	参照ページ
最果ての村ラシュアン	スタート	40
ラシュアン河の桟橋	通行止めを確認し、進む方法の情報を得る	42
レグルス道場	ラシュアン河の進み方を知る	42
ラシュアン河の桟橋	通過	42
学問の町ミンツ	キールの情報を得る	44
ミンツの岩山	キールを仲間にする	46
望郷の洞窟	通過	48
木陰の村モルル	水の大晶霊の情報を得る	50
水晶霊の河	水の大晶霊と契約する	52

INFORMATION インフォメーション

アイテム ITEM

名前	種類
セボリー	道具
ラベンダー	道具
みどりのかけら	道具
りょくしょうせき	道具
ルーンボトル	道具
キルマフルーツ	食材
ポイズンチェック	装備
トマト	食材
パイングミ	道具
レモングミ	道具
すいしょうせき	道具
みずいろのかけら	道具
リキュールボトル	道具
ライフボトル	道具
フレアマント	装備

号令 COMMAND

名前
てきをむかえうて
うしろのてきをねらえ
しゅうちゅうこうげき
まえのてきをねらえ（レンズもあり）

エネミー ENEMY

南西の大陸
ラシュアン／レグルス道場／ミンツ周辺

[illegible]	HP	弱い属性
[illegible]	600	ー
[illegible]	420	雷
[illegible]	450	火
[illegible]	750	火
[illegible]	850	雷
[illegible]	1900	火・光
[illegible]	255	火・氷
[illegible]	780	雷
[illegible]	1300	火・光
[illegible]	410	ー
[illegible]	450	火
[illegible]	650	風・火
[illegible]	900	火
[illegible]	580	水・光
[illegible]	850	火
[illegible]	500	氷・雷
[illegible]	580	火

東の大陸南部
モルル／水晶霊の河／いざないの密林／王都インフェリア周辺

名前	HP	弱い属性
ウッズワーム	1700	ー
エッグベア	3200	火
グール	3100	火・光
クラッシュトータス	1800	氷・雷
スケルトン	2100	火・光
スターフィッシュ	1940	雷
ストライカー	1200	雷
スペクター	1900	火・光
ソーサラー	1200	ー
ソーサレス	2100	ー
テラーニードル	410	ー
トロール	2400	氷
バトラー	3400	ー
ハンマースロアー	1000	ー
フォレストホーク	1200	火
ヘヴィリフター	2800	ー
マーキングプラント	1500	火
マイコニド	2200	光
ミニコイド	600	光
メイジ	850	ー
レッドローパー	1600	火
ワーベア	3200	火・光

北西の大陸
バロール／風晶霊の空洞周辺

名前	HP	弱い属性
アクアスピン	3500	雷
イーヴルスター	5345	雷
オクトスライミー	4888	氷・雷
キャニバラスプラント	7500	火
グリズリー	4500	火
スラッガー	4400	ー
ソーサレス	2100	ー
ドルイド	3000	ー
パイレーツ	3500	地
バトラー	3400	ー
ファントム	3200	火・光
ブラッドバイター	3500	ー
ヘヴィリフター	2800	ー
ホーネット	900	ー
ボーンナイト	2950	ー
マッドイール	4500	雷
ローグ	3600	ー

東の大陸北部
シャンバール／火晶霊の谷周辺

名前	HP	弱い属性
オーガー	6000	ー
オークロット	6000	火
オクトスライミー	4888	氷・雷
キラービー	1600	ー
シーホース	4000	雷
スカーレットニードル	2800	氷
スコーピオン	1800	氷
スラッガー	4400	ー
タランチュラ	3800	氷
ドードー	3500	風
ドルイド	3000	ー
トロピクスワーム	4200	雷
ハンター	3000	ー
プレイリーホーク	3000	ー
ホーネット	900	ー
ポルターガイスト	2500	火・光
ボルテック	1800	水・氷
リビングデッド	4000	火・光
ローグ	3600	ー

ファロース

名前	HP	弱い属性
キラービー	1600	ー
グラップラー	4800	ー
シーホース	4000	雷
シャーマン	3000	ー
スピリット	7200	光
バルドヘッド	3800	ー
パワープラント	12000	火
フェザーマジック	2650	ー
ブルーローパー	5540	火
ブルフロッグ	8400	雷
ポイズントード	4320	ー
レッドドラゴン	24000	水・氷
ロストソウル	4500	火・光
ワイバーン	3500	氷

北西の大陸・東の大陸北部間の島しょ部

名前	HP	弱い属性
アックスビーク	8000	ー
アラーネラ	6850	火・氷
オウフィッシュ	8500	雷
ストームクロウ	7800	火・光
スピリット	7200	光
トレント	11000	火
ブルフロッグ	8400	雷
ポイズントード	4320	ー
マウントワーム	8350	雷

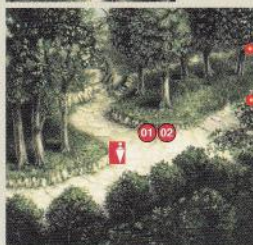
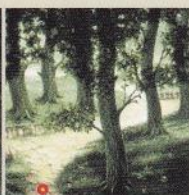
場所	内容	ページ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
王都インフェリア	船に乗船できるようになる	56
インフェリア港	通過	58
バロール港	通過	58
商業の町バロール	風の大晶霊の情報を得て、レイスを仲間にする	60
風晶霊の空洞	風の大晶霊と契約する	62
火晶霊の谷	火の大晶霊と契約する	66
ファロース教会	情報収集	68, 70
霊峰ファロース	セレスティアへ移動する	68
セレスティアへ		

インフェリア
INFERIA
P.38 A-1

RACHEANS FOREST - RACHEANS
ラシュアンの森～最果ての村ラシュアン

辺境に位置する小さな村

ラシュアンはインフェリアの最西端に位置する村で、「最果ての村」とも呼ばれる。村の名物はラシュアン染めという染め物。これはインフェリア全土に普及した布地で、実用的ななかにも素朴な美しさがあり、隠れた愛好者が多い。北西部の森はモンスターが出没するため1人で歩くのはやや危険だが、一部が公園として整備されており、英雄レグルスの銅像が旅人を迎えてくれる。

MAP マップ

レンズについて

エターニアの世界では、いたるところに「レンズ」というアイテムが隠されている。そのほとんどが分かりにくい場所にあるが、一定数を発見すると、あとで貴重なアイテムをもらうことができるのだ（110ページ参照）。

ラシュアンではリッドの家の地下と廃屋の扉で入手できる。

ラシュアンの森

墜落現場へ行こう

ラシュアンの森を訪れていたリッドとファラは、空のかなたから何かが見晴らしの空をかすめて落ちてくるのを目撃する。オープニングイベントが終了し、プレイヤーがリッドを操作できるようになったら、まずは墜落地点である森の東へ向かおう。

途中ではモンスターとの戦闘が発生するが、いずれも大した強さではないので、いまのうちに戦闘の操作に慣れておくといい。ロードポイントを調べれば体力を回復できるので、活用しよう。森の奥、Point Aには謎の小動物がいる。このあと引き返せなくなるので、森の探索はその前に終えておくこと。小動物のあとをつけたリッドは、Point Bで先に来ていたファラと、墜落した物体に乗っていた、不思議な言葉を話す少女に出会う。

最果ての村ラシュアン

謎の敵を倒せ

少女を村に連れ帰り、村長に事件を報告している最中、リッドたちは名前の分からない敵「????」に襲われてしまう。ここで初めてのボス戦となるが、恐れるほどの相手ではない。戦闘開始直後に高確率で唱えてくる敵の晶霊術「サンダーブレード」にはあなどれない威力があるが、十分距離を取っておけば受ける心配はないのだ。最初は相手から離れ、この術を回避したあと接近し、一気に攻撃を重ねて倒してしまおう。

なお、この戦闘はたとえ敗れても何度でも再挑戦することができる。

「サンダーブレード」の威力は決してあなどれない。確実に回避しよう。

森には戻れない

ファラの家を出たら、村の中のアイテムを探したり、情報を集めたりしよう。村の西側にはラシュアンの森へ続く道があるが、この時点では進入禁止になっている。つまり、当分のあいだ森を歩くことはできないのだ。

「コレクターずかん」入手

村長の家で2階の本棚を調べると、「コレクターずかん」というアイテムが入手できる。この貴重品を使うと、これまでに入手したアイテムの一覧が表示される。使用したものや売却したものも図鑑に残るので、非常に便利だ。必ず入手しておこう。

「コレクターずかん」はここでしか入手できない。取り忘れのないように。

武器を交換してくれる村人

出入口近くのPoint Cにいる村人に話しかけると、リッドの武器を交換してくれる。選べるのは「ショートソード」「ハンドアックス」「ショートスピア」の3つ。斬りの攻撃力を優先させるなら「ハンドアックス」を、突きの攻撃力を優先させるなら「ショートスピア」をそれぞれ選択しよう。「ショートソード」は攻撃力はやや劣るが、その代わり命中率に優れている。

斬りか突きか、攻撃力か命中率か。自分のスタイルにあった武器を選択しよう。

グルメ情報

民家にあるブタの貯金箱を調べると「サンドイッチ」(全員HP中回復)、旅人の店にある工事用ヘルメットを被ったトルソを調べると「オムライス」(全員全ステータス異常解除)の料理法を教えてもらえる。

INFORMATION インフォメーション

ホテル HOTEL

場所	価格
リッドの家	0

リッドの家のベッドを調べれば休むことができる。もちろんお金はかからない。

ショップ SHOP

名前	種類	価格
[旅人の店]		
アップルグミ	道具	100
パナシーアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
ブレッド	食材	60
チーズ	食材	60
レタス	食材	60
ロングソード	武器	300
ホイッスル	武器	300
ソフトレザー	防具	300
クローク	防具	200
レザーヘルム	防具	240
なべのふた	防具	100

アイテム ITEM

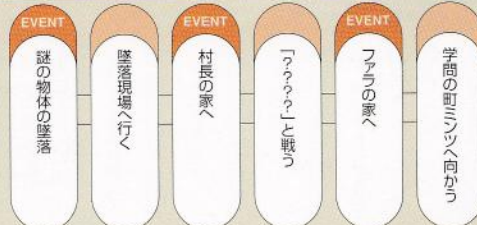
	名前	種類
01	ウッドシールド	防具
02	スペクタクルズ	道具
03	アップルグミ	道具
04	アップルグミ	道具
05	アップルグミ	道具
06	アップルグミ	道具
07	アップルグミ	道具
08	アップルグミ(リッドの家・地下)	道具
09	アップルグミ	道具
10	500ガルド(村長の家・1階)	ガルド
11	コレクターずかん(村長の家・2階)	貴重品

ワンダーシェフ WONDER CHEF

- 12 サンドイッチ
- 13 オムライス

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
[ラシュアンの森]		
アローテイル	420	雷
カンバラーベア	750	火
スライム	255	火・氷
テラーニードル	410	—
ナイトレイド	450	火
ロッキーホーク	580	火
[最果ての村ラシュアン]		
????(ボス)	1000	—

ROUTE ルート

十分な探索を終えないうちにイベントが始まると、戻れなくなることがしばしばある。ここでは墜落現場へ行く途中のPoint Aがそれにあたるので、注意してほしい。

BIG RIVER RACHEANS - REGULUS DOJO
ラシュアン河の桟橋～レグルス道場

インフェリア

INFERIA

P.38 A-2, A-3

尚武の気風を抱く土地

レグルス地方はインフェリア世界の南西大陸の中部に位置する。かつてインフェリアを救った英雄の名前をいただくこの土地には、今日レグルス流拳法の総本山であるレグルス道場が築かれており、明日の英雄を夢見る多くの若者が修行に励んでいる。また、この地方はラシュアン河の渓谷の入口にあたり、北部のラシュアンと東部のミンツを結ぶ、交通の要所ともなっている。

MAP マップ

ラシュアン河の桟橋

出入口

上級者の部屋

フランコの部屋

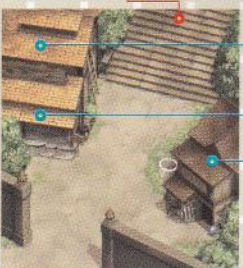
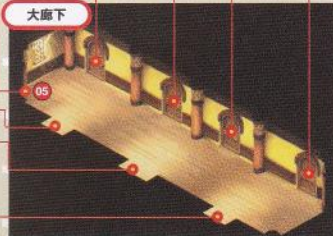
初心者の部屋

晶霊術の部屋

レグルス道場

大道場

大廊下

2F

レグルスの宿屋

百戦百勝・豚真珠・金城鉄壁

出入口

レグルスの丘

レグルス道場の北西に、レグルスの丘という廃墟のような場所がある。この丘は入口が施錠されており、中に入ることはできない。しかし、あとで来ることがあるかもしれないので、場所を覚えておくといいだろう。

中に入ることはできないので、すぐに立ち去っていい。

ラシュアン河の桟橋(1)

崖崩れのため通行止め

ラシュアンからミンツへ向かって南下して行くと、やがてラシュアン河の桟橋へたどり着く。ここでは崖崩れのために道がふさがれており、先へ進むことができない。しかし、情報を集めれば、桟橋の少し西にあるレグルス道場へ行けば打開策が得られることがわかる。

桟橋から道場へ引き返す途中、イベントにより相変わらず正体の分からないメルディに称号「たびげいにん?」が与えられる。

称号を集めるのもこのゲームの楽しみの1つ。いろいろさがしてみよう。

レグルス道場

「モンク」の試練

レグルス道場の内部に入ると、いきなり「モンク」8人との戦闘に突入する。この戦闘はリッド1人で戦わなければならないが、万一戦闘不能になってもゲームオーバーになることはないので、落ち着いていこう。この戦闘は左右から挟み撃ちにされる状態で戦闘がスタートするので、複数の敵から同時に攻撃される事態を避けるためにどちらか一方のグループを集中的に倒し、それから残りのグループに対応しよう。

同時に2方向の敵を相手にするとあっという間に囲まれてしまうので、避けること。

「リボン」を取るには

道場の表にある「リボン」を取るには、少々わかりづらい通路を通ることになる。この宝箱の場所には、まず「リストバンド」の宝箱のあるところへ行き、そのまま奥へ進むことでたどり着けるのだ。

「治癒功」の効果とは

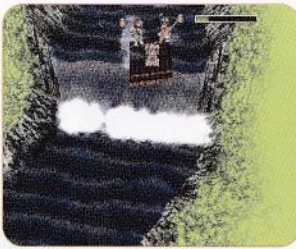
道場主のフランコとの会話中、ファラは「治癒功」という技を伝授される。この技は味方1人のHPを小回復することができるもので、回復手段の少ないゲーム序盤ではたいへん役に立つ。ただし、消費TPは12と多めなので、TPの残量には十分な注意が必要だ。

「マニュアルのしょ」をゲット

道場内の上級者の部屋にいる男と話し、出現する選択肢のうち「マニュアル操作で激しく戦いたい」を選ぶと、貴重品「マニュアルのしょ」を手に入れることができる。これにより、キャラクターをマニュアルで操作することが可能になるのだ。通常のセミオートに比べると操作は複雑になるが、そのぶん自由度の高い戦いを楽しめるだろう。

ラシュアン河の桟橋(2)

「ラシュアン河下り」に挑戦

ラシュアン河の桟橋へ戻ってパオロと話し、選択肢で「はい」を選ぶとミニゲーム「ラシュアン河下り」のスタートだ。うまくイカダを操り、障害物を避けながらゴールをめざそう(102ページ参照)。次の目的地は学問の町、ミンツだ。

行く手を阻む障害をうまく避けながら、下流をめざそう。

グルメ情報

レグルスの宿屋・2階にあるやかんを調べると「にくなべ」(全員HP小回復・攻撃力一時上昇)の作り方を教えてもらえる。

INFORMATION インフォメーション

ホテル HOTEL

場所	価格
レグルスの宿屋	10

ショップ SHOP

名前	種類	価格
[百戦百勝]		
フランシスカ	武器	400
ショートスピア	武器	300
ショートソード	武器	200
パワーアームズ	武器	400
[金城鉄壁]		
ハードレザー	防具	400
ローブ	防具	300
レザーヘルム	防具	240
リストバンド	防具	240
ウッドシールド	防具	200
[膵真珠]		
アップルグミ	道具	100
パナシーアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
スペクタクルズ	道具	50
ベアのにく	食材	150
にんじん	食材	50
キャベツ	食材	60

アイテム ITEM

	名前	種類
01	なべのふた(レグルスの宿屋・2階)	防具
02	レザーヘルム	防具
03	アップルグミ	道具
04	アップルグミ	道具
05	リストバンド	防具
06	リボン	防具
07	マニュアルのしょ	貴重品
08	オレンジグミ	道具

アイテムのなかには非常に見つけづらいものもある。取り逃しに注意しよう。

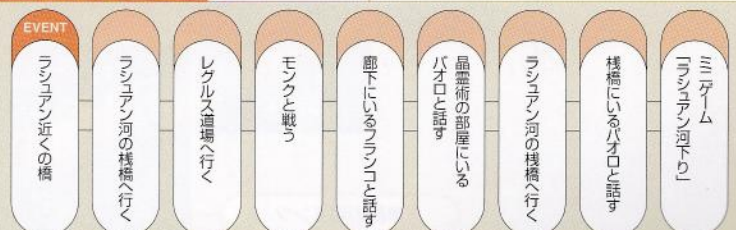
ワンダーシェフ WONDER CHEF

09	にくなべ

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
[レグルス道場]		
モンク	500	—

ROUTE ルート

- EVENT ラシュアン近くの橋
- ラシュアン河の桟橋へ行く
- レグルス道場へ行く
- モンクと戦う
- 廊下にいるフランコと話す
- 晶霊術の部屋にいるパオロと話す
- ラシュアン河の桟橋へ行く
- 桟橋にいるパオロと話す
- ミニゲーム「ラシュアン河下り」

MINTCHE
学問の町ミンツ

インフェリア
INFERIA

P.38 B-3

王国の頭脳が集う町

ラシュアン河の河口に位置するミンツは、インフェリア世界で広く名を知られる「ミンツ大学」を中心とした学問の町で、数々の関連施設が建ち並んでいる。大学ではインフェリア全土から集まってきた優秀な研究者や学生たちが、日夜晶霊術の研究に明け暮れている。町の東には港があり、南西の大陸とほかの地域を結ぶ交易拠点としての一面も持っている。

MAP マップ

学問の町ミンツ

図書館で調べもの

図書館の棚を調べると、収蔵書の一部を読むことができる。エターニアの世界をより深く理解したければ、目を通しておくといいだろう。

ピエールとカトリーヌ

運動場に近づくと、ピエールとカトリーヌというカップルのイベントが発生する。このあと、リッドたちは行く先々でカトリーヌと出会うことになるので、見かけたら必ず声をかけるようにしよう。こうして2人をハッピーエンドに導いてあげれば、何かいいことが起こるかもしれない。

カトリーヌに関する一連のイベント（トラベルイベント）は、このミンツのものを見ておかなければ発生しないので、忘れずに立ち寄っておこう。

ピエールのあとを追い、カトリーヌは1人王都インフェリアをめざす旅に出る。

「クレーメルボール」のプレイ

運動場にいる女子学生2人組に話しかけると、ミニゲーム「クレーメルボール」で勝負を挑んでくる（103ページ参照）。見事彼女たちに3連勝すれば、リッドに「ころがしめいじん」の称号が与えられる。なお、このゲームは対COM戦のほか、対人戦もプレイ可能だ。

属性の異なるボムをうまく使いわけ、ボールを相手にぶつけていこう。

グルメ情報

食堂にある花の鉢を調べると、ワンダーシェフが「ハンバーガー」（全員HP小回復）の作り方を教えてくれる。

ミンツ大学

キールの情報を集めよう

ミンツ大学に着いたら、キールを探してみよう。1Fの光晶霊研究室にいるサンクに話しかけると、彼はミンツ近郊の岩山にいることがわかる。このあとは買い物などをして準備を整え、岩山へ向かおう。なお、キールを仲間にすると大学内の行動可能範囲が増えるので、また来てみてもいい。

キールの学友のサンクに話しかければ、彼の居場所を聞き出すことができる。

メルディの新称号

講堂でのサンクとの会話のあと、メルディが「しょうれいじゅつし?」の称号を得る。これで彼女の称号は3つ目だ。

試験にチャレンジ

ミンツ大学の初級試験室では、これまでのテイルズ・シリーズに関する試験を受けることができる（103ページ参照）。全30問の問題すべてに正解すると、リッドが「テイルズせんせい」の称号を得、中級試験を受験する権利が与えられる。ただし、この時点で挑戦できるのは初級試験まで。中級以上の試験は、のちほど申し込もう。

まずは初級試験から挑戦だ。めざすは全問正解のみ。がんばろう。

INFORMATION インフォメーション

ホテル HOTEL

場所	価格
ミンツの宿屋	20

20ガルドを支払えばHP・TPの全回復が可能だ。町に着いたらまずここへ。

ショップ SHOP

名前	種類	価格
［購買部］		
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
パナシーアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
スペクタクルズ	道具	50
ロングソード	武器	300
フランシスカ	武器	400
ロングスピア	武器	500
ロッド	武器	400
リボン	防具	200
マント	装備	30
［お持ち帰りコーナー］		
ブレッド	食材	60
ライス	食材	100
チーズ	食材	60
ペアのにく	食材	150
レタス	食材	60
トマト	食材	80
たまねぎ	食材	50

ミンツの岩山では戦闘が避けられない。アイテムは忘れずに補充しておこう。

食堂には「お持ち帰りコーナー」があり、さまざまな食材が売られている。

ワンダーシェフ WONDER CHEF

01 ハンバーガー

ワンダーシェフは意外なものに化けていることも。君は全員を見破れるか?

ROUTE ルート

このような広い町でイベントやミニゲームを楽しんでいるとつい、本来の目的を忘れがちだ。そんなときは、いったん町の外へ出てヒントスキットを聴いてみよう。きっと、何かヒントが得られるはずだ。

MT. MINTCHE
ミンツの岩山〜岩山の観測所

インフェリア
INFERIA

P.38	B-3

オルバース界面の観測所

インフェリア世界の南西の大陸は、中央部を縦貫する山脈により、西のラシュアン・レグルス地方と東のミンツ地方に分けられている。ミンツの岩山はこの山脈の東端に位置する小高い山で、その頂上に観測所があることで有名だ。しかし、その観測の対象がインフェリアとセレスティアの境界線である「オルバース界面」であることはあまり知られていない。

MAP マップ

キャンプ場で一休み

ダンジョンを探索していて焚き火の跡などが見つかったら、そこはキャンプ場だ。ここに近づくとキャンプをするかどうかの選択肢が表示される。するほうを選ぶと体を休めることができるが、宿屋と異なり、回復するのはHPだけなので注意しよう。

キャンプ中はキャラクターたちの会話を楽しむこともできる。

ミンツの岩山

岩山の登り方

キールのいる岩山の観測所へ行くには、ミンツの岩山を登らなければならない。このマップの大部分では、これまでと異なり、マップ上にいるモンスターとの接触によって戦闘が発生する。

戦いに勝つと相手のモンスターはいなくなるが、すぐさま付近の穴から代わりのモンスターが出現する。そのままでは次の戦闘が発生してしまうので、注意が必要だ。戦闘終了後のプレイヤーの姿が点滅している間はモンスターをすり抜けることができるので、この時間を利用して先へ進もう。

モンスターは円を描いて移動しているので、隙間をぬって一気に駆け抜けよう。

モンスターの岩穴をふさごう

岩山を登ると、ところどころに大きな岩が転がっていることに気づくだろう。この岩に近づいて◎ボタンと方向キーを押すと、移動させることができる。敵の出現する穴の上にこの岩を運んで下に落とすと、穴が岩でふさがり、そこからは今後いっさいモンスターが出現しなくなるのだ。この効果は岩山を出たあとも続くので、済ませておけば観測所からの帰り道が非常に楽になる。

帰り道のことを考えると、めんどうでも岩穴を確実にふさいでいったほうがいい。

橋の上では戦闘に注意

ミンツの岩山の登山道には、上で紹介した岩穴から出てくるモンスターを除いて、敵が出現しない。しかし、頂上付近の橋の上は例外で、通常のエンカウントによる戦闘が発生する。とりわけ強力な敵が登場するわけではないが、一応用心しておこう。

岩山の観測所

キールが仲間に

岩山の観測所に入ると、リッドとファラの幼なじみであるキールが仲間に加わる。リッドたちの話を聞いたキールは、メルディと会話する術を得るために、東の大陸に住むマゼットという学者を訪ねることを提案してくる。このあとは岩山を下りて、大陸の東端を目指して進んでいこう。

なお、この観測所にもエターニアの世界に関する資料がいくつかあるので、探してみるといいだろう。

東の大陸につながる望郷の洞窟の場所は、出発間際にキールが教えてくれる。

キールの特徴

キールはリッドやファラと違って体が弱く、肉弾戦は苦手だ。しかし、その頭脳は人並みはずれたものがあり、晶霊術の扱いにたけている。メルディと同じく戦闘では後列に配置し、晶霊術による援護役にまわそう。

ただし、晶霊術はTPを消費するものなので、多用するとあっという間にTPがつきてしまう。とりわけボス戦では晶霊術で相手の弱点を突くことが重要になので、かんじんなときにTP切れにならないよう、「オレンジグミ」などの回復手段をつねに確保しておきたい。

TPを消費する代わりに、晶霊術は通常攻撃よりはるかに強力だ。

INFORMATION インフォメーション

アイテム ITEM

	名前	種類
01	オレンジグミ	道具
02	サーベル	武器
03	リボン	防具
04	アップルグミ	道具
05	600ガルド	ガルド
06	ボールアクス	武器
07	ホーリィボトル	道具

キールを仲間にすると自動的に建物から出てしまう。アイテムを取りに戻ろう。

観測所には宝箱が5つあるが、そのうち4つはこのように空っぽだ。

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
アーチャー	600	—
アローテイル	420	雷
ハーピー	650	風・火
バンデット	900	火
ロッキーホーク	580	火
ロックゴーレム	2500	水

「ハーピー」は空中から攻撃を仕掛けてくる。地上の敵に気を取られると危険だ。

HPの多い「ロックゴーレム」には、弱点である水晶霊術をメインに使う。

空から攻撃されると連続技を止められるので、「ハーピー」を優先的に倒そう。

「アーチャー」は弓矢で遠距離から攻撃してくるので、ダッシュで近づこう。

ROUTE ルート

ミンツの岩山を登る → 岩山の観測所へ行く → EVENT キール登場 → ミンツの岩山を下りる → EVENT キャンプ → 望郷の洞窟へ向かう

ここではキャンプイベントが初めて発生する。イベントの場所をあらかじめ知っておけば回復アイテムのムダ使いを避けられるので、事前にチェックしておくといい。

SYSTEM MAP MINI GAME/EVENT DATA MATERIAL

NOSTOS CAVE
望郷の洞窟

インフェリア
INFERIA
P.38 B-3

大陸をつなぐ海底洞窟

望郷の洞窟は、インフェリア世界の南西の大陸と東の大陸を結ぶ海底洞窟だ。ここはエッグベアの生息区域として知られており、「エッグトレーダー」と呼ばれる卵商人がその卵を求めてやってくる。エッグベアの卵は非常に高い値段で売買されるが、巣から卵を持ち帰るには多大な危険がともない、命を落とす者も少なくないという。

MAP マップ

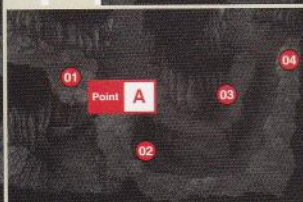
満潮と干潮の中間時の洞窟

潮が中間の状態では流木が橋のようになり、写真の島のようなところへ行けるようになる。ここでは「ライフボトル」と「サークレット」が手に入るが、そのうち、「サークレット」はキール専用の防具だ。彼はこの時点で頭部に何も着けていないと思われるが、これでやっと装備することができる。

中間時の探索はどちらの出口のほうからでも可能だ。

望郷の洞窟

出入口（東の大陸）

東の大陸から入った場合

南西の大陸から入った場合

卵商人

出入口（南西の大陸）

満潮時の洞窟

満潮になると、Point A付近に橋ができ、04の宝箱まで行けるようになる。少々距離があるが、この宝箱を開ければリッド専用の武器「レイピア」が手に入るのだ。これは突き攻撃を重視した刀剣だが、斬りの攻撃力もそう低くなく、使い勝手がいい。

満潮時の探索は南西の大陸側からでなければ行えない。

望郷の洞窟

卵商人を利用しよう

洞窟の入口に近づくと、中から出てきた卵商人との会話イベントが始まる。

イベント終了後、この卵商人に話しかけると通常のショップと同様にアイテムを買うことができる。売っている品物は「アップルグミ」や「オレンジグミ」などでミンツで購入できるものとほとんど変わらないが、回復アイテムの残りが少ないようであれば、ここで補充しておこう。卵商人はこの場所にずっといるので、いつでも利用することが可能だ。

洞窟内では必ず戦闘になる。ミンツの岩山で消費したアイテムはここで補充しよう。

「エッグベア」との戦い

キャンプ地点に差し掛かると、突然「エッグベア」が現れ戦闘となる。この戦闘はリッドとキールの2人だけで戦うことになるが、相手は「エッグベア」1体なので、負ける心配はまずない。HPが減りすぎないように注意しつつ、積極的に攻撃していけばいい。キャンプ地点の手前でアイテムを使ってHPとTPを回復しておけば、万全だ。

戦闘終了後は自動的にキャンプイベントが発生し、パーティメンバー全員のHPとTPが全回復するので、技や術は惜しまず使っていこう。

「エッグベア」は攻撃力が高いが、恐れるほどのモンスターではない。

わかりにくい通路に注意

入口にほど近いPoint Aは一見道がふさがれているように見えるが、実際は進むことができる。このほかの場所でも、通路がなさそうに見えるが実は陰になっているだけということがよくあるので、もしも行き詰まったら、どこかに通れる場所がないか探してみよう。

潮の満ち引きと通路の変化

望郷の洞窟のうちキャンプ地点の手前の2つのマップでは、潮の満ち引きが発生する。これらのマップには水位の高さによって「干潮」「中間」「満潮」の3種類があり、それにより行動可能な範囲が変わってくるのだ。

水位を変化させるには、洞窟内のうち水位が変化する場所以外のマップを一定時間歩き回ればいい。こうして水位が変化すると、メッセージが表示される。潮を中間にするにはどこを歩いていてもいいが、満潮にするには南西の大陸側のマップにいなければならないので、注意してほしい。

水位が上昇した状態では、流木によって新しい通路ができ、干潮時には近づけなかった場所へ行けるようになる。これにより、段差の上にある宝箱を開けられるのだ。潮の満ち引きによる具体的な変化は、左ページのコラムを参照してほしい。

一定時間歩くとこの洞窟特有の潮の満ち引きが発生し、マップに変化が生じる。

商人の亡骸が……

洞窟奥のPoint Bには、入口で出会った卵商人の仲間と思われる人間の亡骸と、「エッグベア」一家の死体が転がっている。この凄惨な光景からは、エッグベアと人間の壮絶な戦いのあとが見てとれるだろう。

「エッグベア」との戦いで傷を負ったのだろう。商人はすでにこと切れているのだった。

INFORMATION インフォメーション

ショップ SHOP

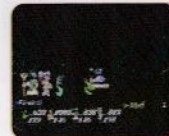
名前	種類	価格
［卵商人］		
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
パナシーアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
ホーリィボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スペクタクルズ	道具	50

エンカウント率を上げる「ダークボトル」。敵とたくさん戦いたいときなどに使おう。

アイテム ITEM

	名前	種類
01	オレンジグミ	道具
02	プロテクター	防具
03	パナシーアボトル	道具
04	レイピア（満潮）	武器
05	ライフボトル（中間）	道具
06	サークレット（中間）	防具
07	バックラー	防具
08	チェインアームズ	武器
09	バトルアクス	武器
10	オレンジグミ	道具

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
エッグベア	3200	火
グリーンローパー	940	火
シースラッグ	850	雷
スペクター	1900	火・光
ゾンビ	1300	火・光
ブラウンポット	800	—
ポアス	580	水・光
レッドシザーズ	500	氷・雷

「シースラッグ」の攻撃を受けると、毒状態に陥ることがあるので注意しよう。

「ブラウンポット」の攻撃にも毒効果があるので、なるべく当たらないように。

ROUTE ルート

通過地点のダンジョンは、いったん抜けてしまうと戻るのはおっくうになりがち。このような場所にあるアイテムは、なるべく集めきってから次の目的地を目指すようにしよう。

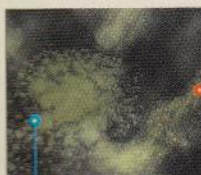
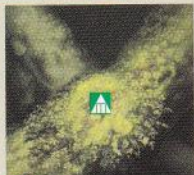
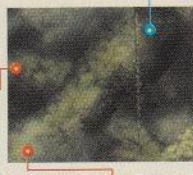
MORLE
木陰の村モルル

インフェリア
INFERIA
P.38 B-3

大樹の上の小さな村

木陰の村モルルは、沼の中心にそびえ立つ1本の大樹に人が住みつくことで形成された、たいへん風変わりな村である。現在は少数の村人がここで暮らしており、のんびりとした生活を送っている。外から訪れる人は少ないが、ときには都会の生活に疲れた人々が、心身を癒しにやって来ることもあるようだ。村の奥には、手つかずの自然が残された場所もある。

MAP マップ

マゼットの家 06
フィッシュマンズ 01 05
モルルの宿屋
旅人の店
行きのみ
モルル奥地
アイアンサレット 04
02
ボス戦後
03
木陰の村モルル
出入口

木陰の村モルル (1)

マゼットの家を訪ねると

キールの祖父にあたるマゼットは、モルル[illegible]のいちばん奥に住んでいる。ここを訪[illegible]イベントが発生してメルディが一時的に[illegible]なってしまうので、そのつもりでいよう。

モルル奥地

「インセクトプラント」を倒せ

メルディを追ってモルル奥地最深部まで行くと、「インセクトプラント」が出現す[illegible]この戦闘では一緒に出現する「テラーニー[illegible]ジャマなので、ジャンプ斬りを繰[illegible]片づけてしまおう。「インセクトプラ[illegible]モンスターのなかでも巨大な部類に入[illegible]ジャンプ斬りがヒットするので一石二鳥だ。[illegible]「インセクトプラント」1体だけになったら、[illegible]からのラッシュでとどめを刺す。

[illegible]後はHPとTPが回復するほか、近[illegible]ードポイントを調べるとHPが回[illegible]ようになる。

「インセクトプラント」の体当たりは、移動距離が長いので注意が必要だ。

木陰の村モルル(2)

「インフェリマップ」の入手

マゼットの家へ戻ると、彼から貴重品「インフェリマップ」を渡される。アイテムメニューでこれを選択するとインフェリアの地[illegible]ことができ、訪れてきた町や村の位[illegible]することができるのだ。これに加えて、[illegible]利用したことのあるショップであれば、[illegible]っている品物も調べることができる。

うれしい「解毒功」の修得

ファラがマゼットに伝授される「解毒功」は、味方1人の毒・衰弱状態を回復す[illegible]。毒と衰弱は比較的に陥りやすい状態[illegible]なので、重宝するだろう。消費TPも4と[illegible]のがうれしい。

「モンスターずかん」を忘れずに

一連のイベントを終えてマゼットの家を出たあともう1度中に入り、マゼットに話しかけると貴重品「モンスターずかん」が手に入る。アイテムメニューでこれを選択すると、それまでに遭遇したモンスターの一覧を見ることができる。さらに、スペクタクルズで調べたことのあるモンスターはより詳しい情報を入手できるのだ。図鑑の項目をすべて埋めたければ、全モンスターをスペクタクルズで調べよう。

「モンスターずかん」はここでしか手に入らない貴重品。絶対に入手しておこう。

カトリーヌの寄り道

ミンツでカトリーヌと出会っている場合、フィッシュマンズを訪ねると、彼女が老人に孫と間違われている。どうやら、彼女はピエールを追って王都インフェリアへ向かう途中、この村に迷い込んでしまったらしい。話しかけて、先へ進めるようにしてあげよう。

カトリーヌに声をかけるファラ。しかし、早くもこの有様では先が思いやられる。

グルメ情報

フィッシュマンズ1Fのカボチャを調べると「やさいサラダ」(全員TP中回復)の作り方、マゼットの家2階にある宝箱を調べると同様に「フルーツジュース」(全員TP小回復)の作り方を、ワンダーシェフが教えてくれる。

INFORMATION インフォメーション

ホテル HOTEL

場所	価格
モルルの宿屋	30

ショップ SHOP

名前	種類	価格
[旅人の店]		
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
ミックスグミ	道具	1000
パナシーアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
ホーリィボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スペクタクルズ	道具	50
[フィッシュマンズ]		
ブレッド	食材	60
ベアのにく	食材	150
チーズ	食材	60
レタス	食材	60
キャベツ	食材	60
にんじん	食材	50
きゅうり	食材	50
レモン	食材	60
イチゴ	食材	80
キルマフルーツ	食材	80

アイテム ITEM

	名前	種類
01	ホーリィボトル(フィッシュマンズの樽)	道具
02	ナイツサーベル	武器
03	ピヨピヨW	武器
04	アイアンサレット	防具

ワンダーシェフ WONDER CHEF

	名前
05	やさいサラダ
06	フルーツジュース

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
G・スパイダー	1850	氷
ウッズワーム	1700	—
テラーニードル	410	—
マーキングプラント	1500	火
マイコニド	2200	光
マホガニー	850	火
ミニコイド	600	光
インセクトプラント(ボス)	8800	火

「マーキングプラント」の胞子攻撃を受けると、毒状態に陥る危険がある。

ROUTE ルート

1. マゼットの家へ行く
2. EVENT メルディがいなくなる
3. モルル奥地へ行く
4. 「インセクトプラント」と戦う
5. EVENT キャンプ
6. マゼットの家へ行く
7. 水晶霊の河へ向かう

UNDINE STREAM
水晶霊の河

インフェリア	
INFERIA	
P.38	C-3

水の大晶霊の住む聖地

水晶霊の河は人の手がまったくつけられていない広大な森林の奥に位置し、清らかな水の流れと木漏れ日が醸し出す神秘的な雰囲気に包まれている。ここはインフェリア3大根元晶霊、水の大晶霊「ウンディーネ」の住む聖地であるが、大晶霊が人間の前に姿を見せることはまれで、出会うことは非常に困難とされている。

MAP マップ

木陰のレンズ

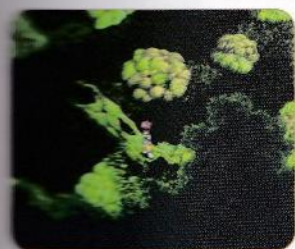
水晶霊の河のレンズは、木の茂みの陰にあり、非常に気づきにくい。ただし、このレンズは木の葉に隠れた通路の突き当たりに置かれており、この通路の入口さえわかれば入手は簡単だ。写真を参考に、探してみてほしい。

隠し通路は茂み
左斜め上に通じてい

水晶霊の河

滝の洞窟へ行こう

水晶霊の河は生い茂る樹木にさえぎられて見えない部分が多く、足場もあいまいなので、進めるかどうか判断しにくい場所が多い。道に迷わないようにしてほしい。

しばらく進んでいくと滝があり、その裏に小さな洞窟がある。ここに入るとイベントが発生し、水の大晶霊「ウンディーネ」が出現する。

木々に覆われて道が見えないところが数カ所ある。惑わされないように注意しよう。

「ウンディーネ」との力試し

河の上流の水源地に着くと、「ウンディーネ」との戦闘になる。「ウンディーネ」の攻撃方法は、通常攻撃、「洗礼の矛先」、「峻別の伏流」、水の晶霊術「アクアエッジ」の4つ。このうち、通常攻撃と「峻別の伏流」、「洗礼の矛先」はガード可能なので覚えておこう。「アクアエッジ」はガードできないので、発動されたら急いで回避するしかない。

リッドとファラは接近からのラッシュ、メルディは「ウンディーネ」の弱点である雷属性の晶霊術、キールは効果の見込めない水属性以外の晶霊術で攻撃しよう。「ウンディーネ」の攻撃が激しければ、ファラを回復役にしてもいい。

「洗礼の矛先」はキャラクターを貫通するので、できれば先頭でガードしよう。

「ウンディーネ」との契約

戦闘に勝利すると、ウンディーネはリッドたちの力を認めてクレーメルケイジ（C.ケイジ）の中に入ってくれる。これにより、大晶霊の召喚や、強力な晶霊術が使えるようになる（136ページ参照）。イベントの最後にメルディがC.ケイジの使い方について説明してくれるので、よく聞いておこう。

大晶霊の召喚が可能に

戦闘中に契約している大晶霊と同じ属性の晶霊術を使ったり、特定のアイテムを使ったりすると、大晶霊の活力がだんだん高まっていく。そして活力が最大になった状態では、大晶霊を直接呼び出して敵を攻撃させる、召喚術を使うことができるのだ。召喚術はほかの晶霊術よりもはるかに強力なので、ボス戦などで使うと効果的だ。ただし、せっかく活力を高めても、ほかの属性の晶霊術を使うと低下してしまうので注意しよう。また、大晶霊をかけ合わせるフリンジ（63ページ参照）にも、活力を平均化する効果がある。

「チンクエデア」のワナ

宝箱から手に入る「チンクエデア」は、現時点で手に入る武器のなかではもっとも高い攻撃力を持っている。しかし、この短剣は水属性で、「ウンディーネ」相手にはまったく通用しない。「ウンディーネ」戦が終わるまでは、装備しないようにしよう。ちなみに「チンクエデア」を装備した状態で「ウンディーネ」との戦闘に敗れると、彼女のほうからこのことを忠告してくれる。

回復ポイント出現

リッドたちと「ウンディーネ」との契約が終了すると、近くにあるロードポイントが光に包まれ、このあとロードポイントを調べると、全員のHPを全回復することができる。また、「ウンディーネ」戦のあとにはHPとTPが全回復している。これらはほかの大晶霊との戦いでも同じなので、覚えておこう。

対大晶霊戦のあとはHPとTPが回復し、ロードポイントで回復が可能になる。

INFORMATION インフォメーション

アイテム ITEM

	名前	種類
01	ポイズンチェック	装備
02	フェザーローブ	防具
03	シルククローク	防具
04	アイアンリスト	防具
05	メイス	武器
06	ポイズンチェック	装備
07	ミックスグミ	道具
08	チンクエデア	武器
09	アップルシードル	防具
10	ミックスグミ	道具

毒状態になるのを防ぐ「ポイズンチェック」は、入手したらすぐに装備させよう。

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
エッグベア	3200	火
キックフロッグ	1500	雷
キングフロッグ	3400	雷
クラッシュトータス	1800	氷・雷
シースラッグ	850	雷
スコーピオン	1800	氷
スターフィッシュ	1940	雷
テラーニードル	410	—
フォレストホーク	1200	火
マンティコア	2200	—
レッドローパー	1600	火
ワーベア	3200	火・光
ウンディーネ（ボス）	6800	雷

防御力の高い「クラッシュトータス」には、直接攻撃よりも晶霊術が有効だ。

「スコーピオン」は見た目通り毒を持つモンスター。早めに倒すことを心がけよう。

「スターフィシュ」はこちらの攻撃があたりにくく、しかも攻撃に毒効果がある。

ROUTE ルート

手順そのものは比較的にシンプルだが、出現する敵がだんだん強力になってくるので、装備などには十分に気を配ろう。戦闘に自信がなければ、面倒でもこまめにモルルへ帰って回復することをオススメする。

FOREST OF TEMPTATION
いざないの密林

インフェリア

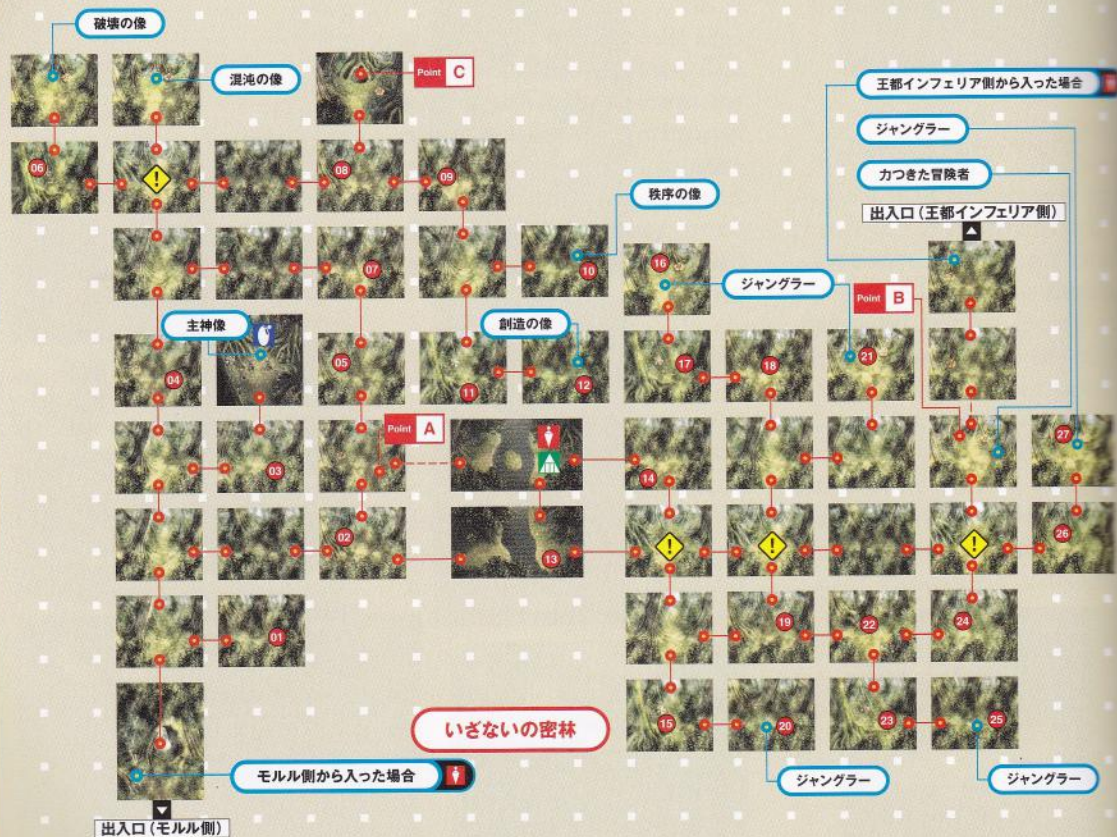
INFERIA

P.38	C-3

亡霊のさまよう死者の森

インフェリア世界の東の大陸には、いざないの密林と呼ばれる深い森がある。言い伝えによると、この森は行き場を失った死者の魂が集う場所で、命ある者の肉体を求めて亡霊たちがさまよい歩いているという。ことの真偽は別として、広大な迷路のようなこの森が、多くの旅人の方向感覚を惑わせ、その命を奪ってきたことは間違いない。

MAP マップ

破壊の像
混沌の像
Point C
王都インフェリア側から入った場合
ジャングラー
力つきた冒険者
出入口（王都インフェリア側）
秩序の像
ジャングラー
Point B
主神像
創造の像
Point A
いざないの密林
モルル側から入った場合
出入口（モルル側）
ジャングラー
ジャングラー

料理が重要に

このように広大なマップでは、回復を道具に頼っていると、途中で道具がなくなる心配がある。そこで重要になるのが、料理による回復だ。料理には熟練度があり、成功率に影響する。後半のことも考え、なるべく同じ料理は同じ人に作らせるようにしよう。

オートを使えば、キャラクターの状態によって自動的に料理を行うよう設定できるので、ぜひ活用してほしい。

道具は戦闘中の回復に備えてキープし、料理を活用しよう。

いざないの密林

石像を向かい合わせよう

いざないの密林の中はよく似たマップが続いているので、自分の現在位置を見失わないように注意しよう。

森の前半部には、いくつかの石像が置かれている。そのなかの主神像を調べると、混沌と秩序、破壊と創造という対照的な意味を持つ像を向かい合うようにすれば、先へ進む道が開けることがわかる。具体的には、混沌の像と破壊の像を右向き、秩序の像と創造の像を左向きにすればいい。森の中に点在する像のうち、向きが誤っているものに近づいて◎ボタンを押し、正しい向きにしよう。これにより、Point Aの先の道が出現する。

なお、森の中の像の向きは主神像の近くにある同じ名前の4つの像と連動しているので、これを見ればどの像を回転させに行けばいいかわかるだろう。

最初に主神像のあるマップへ行き、回転させなければならない像を確かめよう。

「ジャングラー」を倒せ

森の後半部に倒れている力つきた冒険者を調べると、特定の敵を倒さなければ先へ進めないことがわかる。具体的には「ジャングラー」という敵を探し出し、すべて退治すればいいのだ。

ジャングラーはマップ上に姿を見せており、近づくと攻撃をしかけてくる。このモンスターは火属性の攻撃に弱いので、キールの「ファイアボール」が有効だ。ジャングラーの使う「スラストフェザー」は強力な攻撃だが、相手のふところに入ってしまえば受けずにすむ。こうして5体のジャングラーを倒すと、Point Bの先に道が出現し、森を出ることができる。

「ジャングラー」との距離が離れていると「スラストフェザー」のエジキとなってしまう。

さまよう亡霊に注意

マップの◆マークの場所にはそれぞれ2体の亡霊がおり、こちらの姿を確認すると近寄ってくる。そして、この亡霊に接触するとHPがどんどん削られてしまうのだ。亡霊を倒すことは不可能なので、接触されたら急いで逃げよう。残りHPが1の場合はそれ以上削られることはなく、これによってゲームオーバーになることはない。しかし、回復手段のない状況で大量にHPを失うと、このあとの戦闘で敗北してしまう可能性が高くなるので注意したい。

対策としては、まず亡霊のいるマップには必要のない限り入らないこと。どうしても通過しなければならない場合は、亡霊を避けつつダッシュで走り抜けよう。

密林内の道は狭いので、亡霊をよけるのも一苦労だが、決して不可能ではない。

回復の泉に立ち寄ろう

森の端のPoint Cにわき出ている泉に近づくと、全員のHPが全回復する。戦闘や亡霊によってHPを失った場合は、ここで回復しておこう。

いざないの密林の後半に「ジャングラー」との戦いが控えていることを考えると、前半はなるべく回復アイテムや料理を温存したい。前半でのHP回復は、できるだけここで行おう。

森はまだまだ続くので、ここでの回復は非常にありがたい。ぜひ利用しよう。

INFORMATION インフォメーション

アイテム ITEM

	名前	種類
01	アイアンアームズ	武器
02	ミックスグミ	道具
03	シルククローク	防具
04	ミスティローブ	防具
05	400ガルド	ガルド
06	ライフボトル	道具
07	アイアンリスト	防具
08	ライフボトル	道具
09	ホーリィボトル	道具
10	リキュールボトル	道具
11	パイングミ	道具
12	フレアボトル	道具
13	リバースドール	装備
14	パナシーアボトル	道具
15	レモングミ	道具
16	バスタードソード	武器
17	ルーンボトル	道具
18	オレンジグミ	道具
19	すいしょうせき	道具
20	チャームボトル	道具
21	ミラクルグミ	道具
22	パイングミ	道具
23	オレンジグミ	道具
24	スペクタクルズ	道具
25	アップルグミ	道具
26	765ガルド	ガルド
27	りょくしょうせき	道具

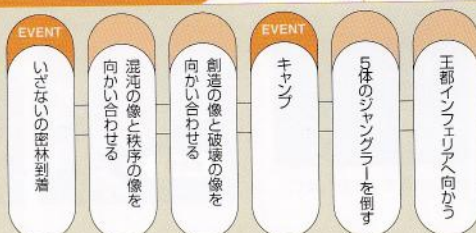
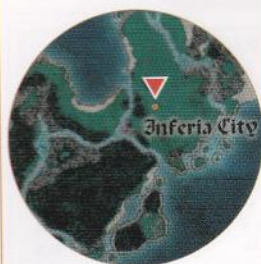
「バスタードソード」を早めに入手すれば、残りの「ジャングラー」戦が楽になる。

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
オークジェリィ	1200	火
グール	3100	火・光
サイズキャリアー	1800	火・光
ジャングラー	5400	火
スケルトン	2100	火・光
スペクター	1900	火・光
トロール	2400	氷

「グール」の攻撃には凍結効果がある。この状態で攻撃されると非常に危険だ。

「サイズキャリアー」は火の晶霊術「ファイアボール」を使う。詠唱中に潰そう。

ROUTE ルート

このような広大なダンジョンでは、進行ルートを誤ると命取りになりかねない。事前に合理的なルートを組み立て、実際にダンジョンに入ったら、計画通りに迷わず進むようにしよう。

インフェリア

INFERIA

P.38	D-2

INFERIA CITY
王都インフェリア

王族の住む政治の中心都市

リッドたちの住むインフェリア王国の首都、それが王都インフェリアだ。町全体を囲む強固な城壁は、王国の威信を知らしめてあまりある。この町の見所は、闘技場や劇場といった大都市ならではの娯楽施設や、王国の科学技術の粋を凝らした天文台など、多種多様だ。もちろん、国民の敬愛する王族の居城、インフェリア城も見逃せない。

MAP マップ

インフェリア城

屋上庭園 04
アレンデ姫の部屋
水牢
廊下
東棟1F
地下倉庫 03
地下牢
客間
客間
謁見の間
西棟廊下2F
調理場 05
西棟廊下1F
衛兵の詰め所 06
城門

王都インフェリア

天文台のレンズ

王立天文台の観測所にはレンズがあるが、少しあとにここでイベントが見られるので（59ページ参照）、取るのはそのときでもいい。のちにバロールである人物に会うと、当分ここには入れなくなる。

観測所は天文台の最上階だ。

王都インフェリア

「インフェリア闘技大会」に挑戦

闘技場では闘技大会が開催されており、受付で所定の料金を払うと参加することができる（104ページ参照）。試合は3回戦で行われ、1回の戦闘終了ごとにHPとTPが全回復するが、回復アイテムを使用することはできない。出場できるメンバーはリッドのみで、3回戦を勝ち抜き見事優勝すると、賞金と賞品が手に入る。

大会には2つのクラスがあるが、どちらから挑戦してもいい。ただし、もっともランクの低い三軍一決定戦でも相手はかなりの強者ぞろいなので、現時点で勝つことは難しい。もっとキャラクターを鍛えたうえで、全クラス制覇を目指してがんばろう。

いまの時点で大会に出場するのは無謀というもの。1回戦でもこのありさまだ。

「ウルタス・ブイ物語」観劇

王立劇場では演劇「ウルタス・ブイ物語」が上演されている（104ページ参照）。この芝居は全8幕用意されており、最後まで観ると道具「ウルタスだいほん」をもらえるが、話が進むにつれて観覧料金も跳ね上がるので、現時点で最後まで観ることはまず無理だろう。

グルメ情報

王立劇場にある植木鉢を調べるとワンダーシェフが現れ、「ふわふわケーキ」（全員TP大回復）の作り方を教えてもらえる。同様にホテル2F廊下の水差しを調べると「クリームシチュー」（全員HP大回復／全ステータス異常解除）を覚えることができる。

「エタポケ1」の入手法

インフェリアでの一連のイベントを終えて城で「じょうせんパス」をもらったあと、闘技場前にいる老人と話すと、「グリップソード」を探してほしいと頼まれる。町の人々から情報を集めて、老人の依頼を解決してあげよう。具体的な入手手順は下記を参照のこと。こうして「グリップソード」をみつけてあげれば、お礼として貴重品「エタポケ1」が手に入る。

これをアイテムメニューで選択してポケットステーションにダウンロードすれば、「たたかえ! リッド」を遊ぶことができる（111ページ参照）。「たたかえ! リッド」をクリアしたら、闘技場観覧席にいる老人に会いにいこう。すると、リッドの称号「アルベインの剣士」と装備品「スマッシュマント」が得られるのだ。

「エタポケ1」入手手順

闘技場前にいる老人と話す
↓
「不戦勝」付近にいる男と話す
↓
城の門番の右側と話す
↓
闘技場受付にいる兵士と話す
↓
闘技場前にいる老人と話す

ホテルのイベントを選ぼう

ホテルインフェリアに宿泊すると、2階の2部屋から泊まる部屋を選ぶことができる。このとき向かって左の部屋を選べばお色気メイドのイベント、右の部屋を選べばドジメイドのイベントがそれぞれ見られる。

ちなみにこちらはお色気イベント。メイドが年下のキールを誘惑してくるのだ。

INFORMATION インフォメーション

ホテル HOTEL

場所	価格
ホテルインフェリア	50
インフェリア城客間	0

ショップ SHOP

名前	種類	価格
［武勇伝］		
ショートランス	武器	1920
クレセントアクス	武器	2200
ヘビーグレイブ	武器	2000
ポイズンソーン	武器	1440
ウグイスブエ	武器	1640
［不戦勝］		
チェインメイル	防具	1900
ホワイトクローク	防具	1480
サークレット	防具	760
アイアンリスト	防具	1320
ラウンドシールド	防具	1600
レザーマント	防具	100
［太平楽］		
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
ミックスグミ	道具	1000
パナシーアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
フレアボトル	道具	600
ホーリィボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スペクタクルズ	道具	50
［行商人］		
ブレッド	食材	60
ライス	食材	100
チーズ	食材	60
たまご	食材	50
ベアのにく	食材	150
レタス	食材	60
トマト	食材	80
たまねぎ	食材	50
きゅうり	食材	50
キルマフルーツ	食材	80
レモン	食材	60

アイテム ITEM

	名前	種類
01	ベルベーヌ（ホテル2Fの花瓶）	道具
02	パイングミ（武勇伝の鉢）	道具
03	ダークボトル	道具
04	ルーンボトル	道具
05	パイングミ	道具
06	レモングミ	道具

ワンダーシェフ WONDER CHEF

	名前
07	ふわふわケーキ
08	クリームシチュー

ROUTE ルート

インフェリア

INFERIA

P.38 | C-2, B-1

INFERIA PORT - BAROLE PORT
インフェリア港～バロール港

大陸を結ぶ海の道

海に隔てられた複数の大陸からなるインフェリアでは、船が交易の主役となっている。なかでも首都であるインフェリアと学問都市ミンツ、および商業都市バロールを結ぶ航路はとりわけ重要視されており、王国の管理する定期便が就航している。船の客室には1等と2等が用意されているが、旅の思い出にするなら、やはり1等での優雅な船旅を一度は満喫したい。

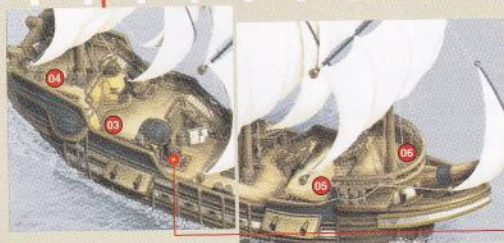
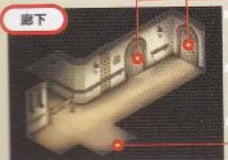
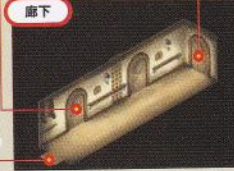
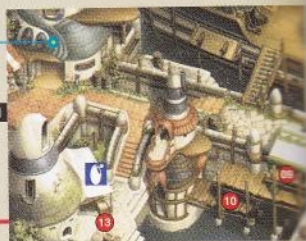
MAP マップ

インフェリア港

食堂の利用法

連絡船の1等客室に乗ったら、食堂のカウンターテーブルにある皿を調べてみよう。すると、さまざまな食材が6つまで手に入る。もらえる食材はランダムだが、無料なのがうれしいところだ。

6つの食材を、無料でいただくことができる。

連絡船

2等客室

インフェリア港

キールとの別れ

船着き場にいる船員と話をしてバロール行きの船に乗ろうとすると、キールがインフェリアに残りたいといいだし、しばらくパーティから外れることになる。このとき、彼が装備していた品物は残されるので、前もって外しておく必要はない。

キールと別れたあと王都インフェリアの王立天文台を訪ねると、イベントを見ることができる。天文台内にはレンズがあるが、バロールでレイスに会うと当分王都インフェリアに戻れないことになるので、いまのうちに取っておくといい。

キールは王立天文台でオルバース界面の観測を続けるため、1人残るのだった。

船具屋「太公望」

インフェリア港には船具屋があるが、リッドたちは自分の船を持っていないので、現時点では利用することができない。のちほど船を入手してから、また来るようにしよう。

ミンツへ戻るには

インフェリア港の船着き場にはミンツ行きとバロール行きの2隻の船が停泊している。最初はミンツ行きに乗ろうとするとフォッグに反対されてしまうが、一度バロールへ行ったあとなら乗船できる。

連絡船

1等客室か2等客室か

バロール港-インフェリア港間の定期船は、2回目以降の乗船から利用する客室の等級を選ぶことができる。2等客室のほうが経済的だが、この場合は食堂に行くことができず、船旅商人を利用することもできない。連絡船内のアイテムやイベントを見逃したくなければ、一度は1等客室を利用しよう。

ちなみに料金は1等客室が900ガルド+いままで訪れたホテルのうち最も高い宿泊料、2等客室が900ガルドとなっている。

カトリーヌよ、どこへ行く

のちほど風晶霊の空洞で「シルフ」を倒したあとインフェリア行きの船に乗ると、食堂にカトリーヌがいる。彼女は「じょうせんパス」を持たずに船に乗ってしまったらしく、船員から問いつめられているのだ。

ここでもカトリーヌはトラブルに巻き込まれている。行って助けてあげよう。

バロール港

宝箱の有料アイテム

バロール港で宝箱から「アーメットヘルム」と「カイトシールド」を取ると、男が現れてそれぞれ1440ガルドと4000ガルドを要求してくる。どちらもこの時点ではかなり性能がよく、「カイトシールド」は少し先の町へ行かなければ売っていないので、資金に余裕があれば買っておこう。

一度でも男の要求を断ると、二度と入手できなくなるので注意しよう。

グルメ情報

インフェリア港の「太公望」にあるイカリを調べると、ワンダーシェフが出現し「さかななべ」(全員HP小回復・防御力一時上昇)の作り方を教えてもらえる。バロール港の下のほうにある木箱を調べると、同様に「いかリング」(全員HP小回復・解毒)が修得できる。

INFORMATION インフォメーション

ショップ SHOP

名前	種類	価格
[船旅商人]		
レモングミ	道具	2500
パイングミ	道具	3000
ミラクルグミ	道具	6000
リキュールボトル	道具	1200
すいしょうせき	道具	6000
ポイズンチェック	装備	6000
シーブスマント	装備	2400
[タイガイ]		
まぐろ	食材	200
えび	食材	80
いか	食材	80

大晶霊の活力を上げるアイテムは、稀少晶らしくその値段もかなりのものだ。

アイテム ITEM

	名前	種類
01	せきしょうせき(太公望の右側の樽)	道具
02	ホワイトクローク	防具
03	アーメットヘルム	防具
04	クレセントアクス	武器
05	チェインメイル	防具
06	ウグイスブエ	武器
07	マグログミ	道具
08	レモン	食材
08	イチゴ	食材
08	バナナ	食材
08	レタス	食材
08	たまねぎ	食材
08	ポテト	食材
08	にんじん	食材
08	キャベツ	食材
08	ベアのにく	食材
08	たまご	食材
09	カイトシールド	防具
10	アーメットヘルム	防具
11	みずいろのかけら	道具

※08はランダムで6個まで取れる

1等客室を利用すれば、船内で入手できるアイテムも増えるのだ。

ワンダーシェフ WONDER CHEF

12	さかななべ
13	いかリング

ROUTE ルート

本文で説明したとおり、連絡船の1等客室の乗船料金は、それまでに泊まったホテルの金額に応じて高くなる。したがって、船のイベントやアイテム入手は、なるべく早いうちに済ませておいたほうがお得だ。

インフェリア
INFERIA
P.38 A-1

BAROLE
商業の町バロール

活気に満ちた庶民の町

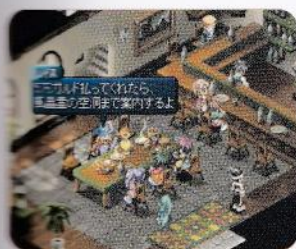
商業の町バロールは、古くから交易の中心として栄えてきたにぎやかな町だ。いまでは町そのものが巨大な商店街となっており、店舗の数と種類はインフェリア全土のどの町よりも豊富である。商人はもちろん買い物目的のさまざまな人が大勢訪れ、彼らを相手にする飲食店も多い。治安はそれほど悪くないが、人の集まるところではそれなりの注意も必要だろう。

MAP マップ

商業の町バロール

レイスとの出会い

ヨシンバという店の前を通りかかると、大人が子どもをいじめていると勘違いしたファラが、結果的にドロボウに手を貸してしまうイベントが発生する。町の人々ににらまれてしまうリッドたちだったが、レイスという男のとりなしにより、ことなきを得るのだった。このイベントの終了後、ファラは「むてっぽう」という称号を得る。

レイスとともに酒場へ行ったリッドたちは、彼から風晶霊の空洞に関する情報を教えてもらう。一行はレイスに道案内を依頼し、この空洞へ向かうことになる。

酒場の選択肢でどちらを選んでも、結局レイスは無料で道案内をしてくれる。

レイスが仲間に

酒場イベントの終了後は、レイスにいわれたとおりバロールの宿屋の前へ行ってみよう。すると彼との合流イベントが発生し、レイスが仲間になるのだ。

レイスはリッドやファラと同じく近距離戦を得意とするので、前列に配置するのがオススメ。基本的な戦闘能力はリッドとさほど変わらないが、修得している技は「秋沙雨」「風雷神剣」「飛竜連牙斬」「爪竜斬光剣」といずれも強力なものばかりなので、非常に頼りになるだろう。

レイスの特技はどれも強力。プレイヤーが操作するキャラクターにしてもいい。

グルメ情報

バロールの酒場の2階ベランダにいる酔っぱらいと話すと「ステーキ」（全員HP小回復・解麻痺）、バロールの宿屋のクローゼットを調べると「グラタン」（全員HP小回復・命中率一時上昇）の作り方がわかる。

「石取りゲーム」で頭の体操

オムネの店先にいる男に話しかけると、「石取りゲーム」の勝負を申し込まれる（105ページ参照）。このミニゲームに見事勝利すると、リッドに「さんじゅつせいねん」の称号が与えられる。

ほかのミニゲームと異なり、頭脳を要求される。定石を理解してから勝負しよう。

方向音痴のカトリーヌ

レイスとの酒場イベントが終了したあとバロール本屋へ行くと、カトリーヌと出会うことができる。彼女は王都インフェリアへ行くために、世界地図を暗記しようとこの店へきたというのだが……。

盗人少年その後

レイス登場イベントでファラが助けた盗人少年、ベッポ。ファラは町中を駆け回っている彼を捕まえて、なんとか改心させようとするのだが……。ベッポの逃走ルートは下記のとおりだが、物陰に隠れていて非常に見つけづらい。くまなく探すようにしよう。

ベッポの移動先

噴水左のテント
↓
ヨシンバ・アナガチ間の道
↓
バロールの宿屋の受付
↓
バロールの酒場前のテント（逃げ回るのでつかまえる）
↓
バロールの宿屋前（おわびに「ルーンボトル」をくれる）

INFORMATION インフォメーション

ホテル HOTEL

場所	価格
バロールの宿屋	120ガルド

ショップ SHOP

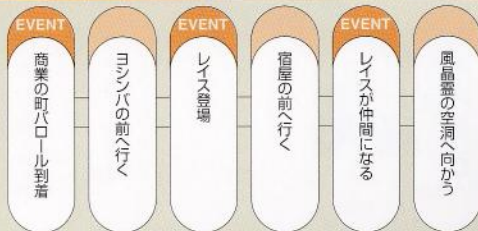
名前	種類	価格
［オオムネ］		
パルチザン	武器	2960
スティールソード	武器	2400
ナイツサーベル	武器	1600
ニードルグローブ	武器	2400
メイス	武器	1200
ウグイスブエ	武器	1640
チェインメイル	防具	1900
ミスティローブ	防具	1440
アーメットヘルム	防具	1440
ブレスレット	防具	3360
バックラー	防具	460
ラウンドシールド	防具	1600
［アナガチ］		
マジックミスト	装備	6000
ポイズンチェック	装備	6000
パラライチェック	装備	24000
［ヨシンバ］		
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
ミックスグミ	道具	1000
パナシーアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
フレアボトル	道具	600
リキュールボトル	道具	1200
ホーリィボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スペクタクルズ	道具	50
［マッピラ］		
ブレッド	食材	60
パスタ	食材	60
ベアのにく	食材	150
ミルク	食材	50
チーズ	食材	60
キャベツ	食材	60
ポテト	食材	50
にんじん	食材	50
レモン	食材	60
キルマフルーツ	食材	80

アイテム ITEM

	名前	種類
01	シャムシール	武器
02	エリクシール	道具
03	1000ガルド	ガルド
04	ホーリィボトル	道具
05	すいしょうせき	道具
06	ダークボトル	道具

ワンダーシェフ WONDER CHEF

07	ステーキ
08	グラタン

ROUTE ルート

レイスは頼りになる仲間だが、キールがいないということは、晶霊術の使い手が1人少ないということでもある。風晶霊の空洞へ向かうときは、いままで以上に準備を入念に行っておこう。

インフェリア
INFERIA
P.38 | A-2

SYLPH CAVERN
風晶霊の空洞

風の大晶霊の住む荒れ地

風晶霊の空洞は、風の大晶霊「シルフ」が住むとされる特別な場所だが、いたるところで猛烈な突風やかまいたちが発生しており、人が近づくことをかたくなに拒んでいるように見える。ある種の慈しみを感じさせた水晶霊の河とは異なり、まさに大自然の厳しさを感じさせる地である。なお、この空洞は王国の管理下にあり、見学には事前に許可を得なければならない。

MAP マップ

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11
Point A
Point B
Point C
Point D
シルフ

出入口

帰りは落とし穴を利用して

Point C の地面は落とし穴になっており、乗ると空洞へ落とされ、回り道になってしまう。ただし、「シルフ」と契約を交わして空洞の外へ戻る場合は、この落とし穴にわざと落ちることで近道ができる。

乗ると一気に落ちてしまう。

風晶霊の空洞

風を利用して移動しよう

空洞内の地面には、定期的に風が吹き出す穴が数カ所ある。このような穴に風が吹き出しているときに乗ると、地上へ移動することができるのだ。反対に地上から空洞へ移動したい場合は、風が吹き出していないときに穴に入ればいい。

下から吹き上げる風を利用し、空洞内部と地上部を行き来しよう。

ときには風がジャマすることも

洞窟内の Point B には強い風が吹いており、そのまま進むと外へ流されてしまう。ここにある岩を調べるとレイスがロープを張るので、近づいて◎ボタンを押そう。これにより、風を横切って先へ進むことができる。

「シルフ」との力試し

空洞最深部にたどり着くと、風の大晶霊「シルフ」との戦闘になる。「シルフ」は「ラファール」2体を引き連れているので、ひとまず味方を2手に分け、リッドとレイスは「ラファール」を、ファラとメルディは「シルフ」を、それぞれ攻撃するといい。メルディは「シルフ」の弱点である地属性の晶霊術「グレイブ」を持っているが、「シルフ」の位置が高くてヒットさせることはできないので、ほかの術を使うこと。

「ラファール」を倒したら、全員で「シルフ」を攻撃しよう。「シルフ」に攻撃を当てて地面に落としてもすぐに瞬間移動で逃げられてしまうので、地道にジャンプ斬りや「虎牙破斬」などで攻撃したほうが効果的だ。勝利後は「ウンディーネ」戦と同様にHPとTPが回復し、近くのロードポイントでHP回復が可能になる。

連続攻撃は決めにくいが、ジャンプ攻撃からの「魔神剣」ならなんとかつながる。

「シルフ」との契約

戦闘勝利後、リッドたちの力を認めた「シルフ」がC.ケイジ内に入ってくれる。これで、インフェリア3大根元晶霊のうち2体の大晶霊の協力を得たことになるのだ。

このあと空洞入口付近でキールと再会すると、C.ケイジメニューのフリンジで大晶霊同士をかけ合わせることができるようになるので、さっそく試してみよう。この場合は、新たな晶霊術として「ヒール」が発生するはずだ。こうして覚えた晶霊術には強力なものが多いが、かけ合わせた大晶霊同士がそれぞれ別のC.ケイジ内にいないと使用することはできないので、覚えておいてほしい。

かまいたちには要注意

空洞の地上部分には風が渦巻いているところがある。このかまいたちに触れると微量ながらダメージを受けてしまうので、どうしてもそばを通り過ぎなければならない場合を除き、できるだけ近づかないようにしよう。

「エアリアルボード」の使い方

キールと再会すると、「シルフ」から「エアリアルボード」をもらえる。フィールドマップのトラベルメニューからこれを使用すれば、ホバークラフトのように滑りながら移動することができ、船に乗らなくても海を渡ることが可能になるのだ。さっそくこれを使って、火晶霊がいると思われる熱砂の町シャンバール方面へ向かうとしよう。

なお、キールと入れ替わりにレイスはパーティから離れてしまう。

「エアリアルボード」は風の晶霊術の1つで、地面から浮遊して移動することができる。

INFORMATION インフォメーション

アイテム ITEM

	名前	種類
01	ストームシールド	防具
02	ミックスグミ	道具
03	ミックスグミ	道具
04	メンタルリング	装備
05	アサルトダガー	武器
06	1800ガルド	ガルド
07	オレンジグミ	道具
08	レモングミ	道具
09	ニードルグローブ	武器
10	アークウィンド	武器
11	ライフボトル	道具

たとえ強力でも、風属性の武器は、空洞を出るまで装備しないように。

「メンタルリング」は Point C の落とし穴から下に落ちれば入手できる。

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
ウィルオ・ウィスプ	1800	—
ガスクラウド	1600	—
グリズリー	4500	—
ダイアーウルフ	3000	—
ファントム	3200	—
ブラッドバイター	3500	—
ホーネット	900	—
ボーンナイト	2950	—
マッドイール	4500	雷
メルティングポット	3500	—
ラファール	4500	—
シルフ（ボス）	6600	地

「メルティングポット」の攻撃を受けると毒状態に陥ることがあるので注意。

「ガスクラウド」の吐き出すガスにも毒効果があるが、避けるのは難しい。

ROUTE ルート

CHAMBARD
熱砂の町シャンバール

インフェリア
INFERIA

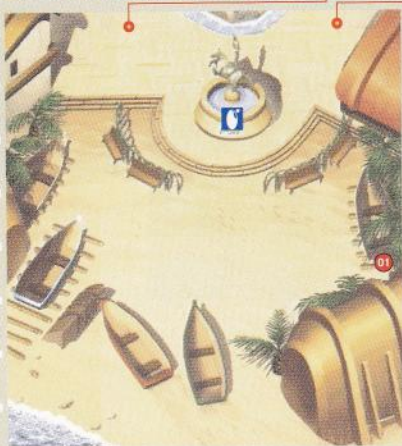
P.38 D-1

砂漠に囲まれた灼熱の町

東の大陸の北部に広がる砂漠のなかのオアシス都市、シャンバール。町の気温はインフェリア全土でもっとも高いが、このような酷暑のなかでも人々の活動は旺盛だ。この地方は陽射しが非常に強いだけではなく、火の大晶霊の住みかがある場所だといわれており、そのこともこの暑さの一因となっているのかもしれない。

MAP マップ

熱砂の町シャンバール

ホットショット&ヒートアップ
ビストロシャンバール（シャン食品&バール食品） 05
逃げ水 03
シャンバールの宿屋 02 04
シースルー
出入口
出入口
01

ビストロシャンバールのレンズ

ビストロシャンバールにはレンズが1枚隠されているが、この広い建物から探し出すのはなかなか困難なので、詳しく紹介しよう。受付の左側にある階段を上がって2階へ行き、中央付近にあるテーブルの右側のイスを調べれば、そこにレンズがあるはずだ。

レンズはテーブルに2つ… スのうち、右側のほうにあ…

熱砂の町シャンバール

レンズでアイテムゲット

逃げ水の前にいるイレーヌという女性に話しかけると、所持している「レンズ」の枚数に応じて貴重なアイテムを譲ってもらえる(110ページ参照)。もらえるアイテムは、レンズ10枚ごとに変化する。

ここに来るまでにすべての町やダンジョン、フィールドでレンズを取っていれば、23枚持っているはずだ。もしも見逃しがあったら、いまのうちに取りに行ってもいいだろう。

イレーヌからアイテムをもらうには、最低でも10枚のレンズが必要だ。

「シャンバルーン」に挑戦

町の噴水前にいるバルーンマスターに話しかけると、自称最強の格闘技「シャンバルーン」に挑戦できる(105ページ参照)。このミニゲームは制限時間内に戦闘画面上の「シャンバルーン」をすべて破壊するというもの。全5ステージをクリアすると、リッドに「キングオブバルーン」の称号が与えられる。

すべての「シャンバルーン」を素早く破壊するには、研究が必要だ。

「ビストロシャンバール」で料理勝負

ビストロシャンバールは料理対決の会場となっており、受付で参加料10000ガルドを支払えば出場することができる。料理対決にはファラが出場し、1回戦に見事勝利すれば彼女に称号「みつぼしコック」が与えられる(106ページ参照)。大会は全3回戦だが、この時点で勝てるのは2回戦まで。3回戦にはのちほど挑戦しよう。

なお、ビストロシャンバール内には食材のショップが2つある。これらの店では、多くの種類の食材をそろえることが可能だ。

カトリーヌはこんなところまで

洋品店シースルーを訪ねると、カトリーヌが強引に服を売りつけられそうになっているので、行って助けてあげよう。それにしても、王都とはずいぶん方向違いだ。

シースルーにカトリーヌの姿が。忘れずに立ち寄ろう。

グルメ情報

シャンバールの宿屋の客室右上にあるベッドを調べると、ワンダーシェフが現れ「カルボナーラ」(全員HP・TP大回復)の作り方を教えてもらえる。また「ビストロシャンバール」にあるワインのビンを調べると、同様に「ペスカトーレ」(全員HP大回復)の作り方を覚えることができる。いずれもHPやTPが減少したときには頼りになる料理だ。

Information インフォメーション

ホテル HOTEL

場所	価格
シャンバールの宿屋	240

ショップ SHOP

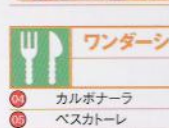
名前	種類	価格
[ホットショット]		
ダオ・ブレード	武器	4400
クレセントアクス	武器	2200
ハルバード	武器	3800
プリティホラガイ	武器	3160
ジェムロッド	武器	3200
[ヒートアップ]		
リングメイル	防具	3500
クロスヘルム	防具	3600
ゴールドクレスト	防具	3560
カイトシールド	防具	4000
[シースルー]		
ホワイトクローク	防具	1480
シルククローク	防具	1840
フェザーローブ	防具	1560
ブルーリボン	防具	2800
レザーマント	装備	100
キッチンミトン	防具	3560
[逃げ水]		
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
ミックスグミ	道具	1000
パナシーアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
フレアボトル	道具	600
リキュールボトル	道具	1200
ホーリィボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スペクタクルズ	道具	50

ショップ SHOP

名前	種類	価格
[シャン食品]		
ブレッド	食材	60
パスタ	食材	60
ライス	食材	100
ベアのにく	食材	150
いか	食材	80
えび	食材	80
チーズ	食材	60
たまご	食材	50
ミルク	食材	50
まぐろ	食材	200
とうふ	食材	60
こんにゃく	食材	60
[バール食品]		
レタス	食材	60
キャベツ	食材	60
ポテト	食材	50
きゅうり	食材	50
にんじん	食材	50
たまねぎ	食材	50
トマト	食材	80
ビート	食材	60
だいこん	食材	60
レモン	食材	60
イチゴ	食材	80
バナナ	食材	50
キウイ	食材	80
キルマフルーツ	食材	80

火晶霊の洞窟で有効な火属性の防具が売られているので、買っておくといい。

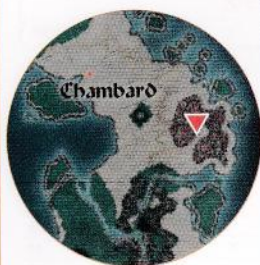
アイテム ITEM

	名前	種類
01	エルヴンブーツ	装備
02	1000ガルド	ガルド
03	ルーンボトル	道具

「エルヴンブーツ」の宝箱は隠れたところにあるので、見逃さないようにしよう。

ワンダーシェフ WONDER CHEF

04 カルボナーラ
05 ペスカトーレ

ビストロシャンバールのワンダーシェフはここ。ワインのビンに化けている。

ROUTE ルート

インフェリア

INFERIA

P.38 D-1

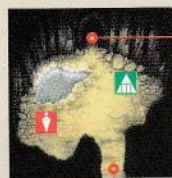
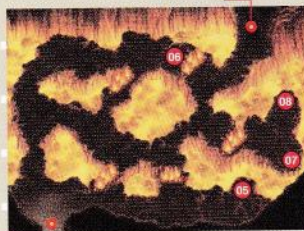
EFREET GORGE
火晶霊の谷

火の大晶霊の住む灼熱の谷

砂漠の南東に位置する活火山帯の麓に大きくその口を開けているのが、「火晶霊の谷」である。その内部は溶岩流の渦巻く灼熱地獄で、とても旅行者が入れるような場所ではない。谷の最深部には火の大晶霊「イフリート」が住むという言い伝えがあるが、当然のことながら実際にそれを確かめた者は1人としていないのである。

MAP マップ

火晶霊の谷

出入口

火晶霊の谷

時間制限に注意

火晶霊の谷の内部は通常の人間には耐えられない高温で、リッドたちは水の大晶霊「ウンディーネ」の力を借りて周囲の温度を下げ、先へ進むことになる。

「ウンディーネ」のHPは時間経過および炎への接触によって減少していくので、素早く行動しよう。そのHPが0になったあと一定の時間がたつか炎に触れると、パーティ全員がダメージを受ける。「ウンディーネ」のHPは谷から外へ出れば全回復するので、時間がたりなくなりそうな場合はいったん引き返そう。

ウンディーネのHPは刻一刻と減っていく。残量にはつねに注意しよう。

避けられない炎

炎に触れると「ウンディーネ」もしくはパーティーメンバーのHPが減少してしまう。なるべく炎には近づかないほうがいい。しかし進行ルートの関係上、Point Aの炎だけは我慢しても通過しなければならない。このような場所は、一気に突っ切るしかないのだ。

谷の中のアイテムをすべて回収する場合はほかにも数カ所の炎を通過しなければならない。「ウンディーネ」のHPに注意を払い、残りが少なくなってきたらいったん外に出て回復したほうがいいだろう。

吹き上げる溶岩

谷の奥にあるPoint Bの部屋では、通路に溶岩が周期的に吹き上げている。この溶岩は「ウンディーネ」の力で防ぐことはできないので、タイミングを見計らい、噴出がやんでいる間に通過しよう。

溶岩を避けるタイミングはシビアだが、あせらずにひとつずつ通過していこう。

イフリートとの戦い

火晶霊の谷の最深部には、火の大晶霊「イフリート」との戦闘が控えている。キールとメルディは「イフリート」の弱点を突いて水属性の晶霊術で攻撃しよう。これによって「ウンディーネ」の活力レベルが上昇していくので、可能になりしだい「ウンディーネ」を召喚するといっそう効果的だ。

リッドとファラは接近してラッシュをかけたいところだが、「イフリート」はわずかながら地面から浮遊しているので、打点の低い攻撃だと空振りになってしまう。リッドのジャンプ斬りから「虎牙破斬」へと連携させるのが、もっとも効率よくダメージを与えられる方法だ。ファラは思い切って回復役に回してもいい。

「ウンディーネ」や「シルフ」戦と同じく、戦闘終了後にはHPとTPが回復し、近くのロードポイントでHPを回復できるようになる。

「ウンディーネ」の召喚に成功すれば、形勢は一気にこちら側へ傾くはずだ。

「ソーサラーリング」の使い方

水および風、火の大晶霊を集めたリッドたちは、光の大晶霊「レム」から貴重品「ソーサラーリング」を授けられる。このアイテムがあれば、R1ボタンで前方に熱線を発射し、ダンジョン内などでさまざまなしかけを解くことができるようになる。

火晶霊の谷では、Point Cの部屋にある扉に熱線を当てると、扉を開けて中に入ることができる。その奥の壁に珠が埋め込まれているので、熱線を当ててみよう。するとモンスター「デス」に襲われて戦闘になってしまうが、これを倒すと宝箱が出現してアイテムを取ることができる。ちなみに1度宝箱を取った部屋では、再度熱線を当てても何も起こらない。

INFORMATION インフォメーション

アイテム ITEM

	名前	種類
01	ヴェノム	武器
02	セージ	道具
03	フレアマント	装備
04	レモングミ	道具
05	ライフボトル	道具
06	ラベンダー	道具
07	フィートシールド	防具
08	クロスヘルム	防具
09	ブレスレット	防具
10	ブルーリボン	防具
11	ルーンボトル	道具
12	あかのかけら	道具

「フレアマント」は火・地属性の攻撃によるダメージを30%軽減してくれる。

「ソーサラーリング」で出現する宝箱の中身は、どれも貴重なものばかりだ。

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
アイアンゴーレム	3400	水・雷
オーガー	6000	—
ガロー	3600	—
デス	6000	火・光
ドレイク	4500	水・風・氷
ファイアバード	1800	水・氷
ボルテック	1800	水・氷
ラファール	4500	—
イフリート(ボス)	24000	水

「オーガー」の攻撃力は非常に高い。レベルが低いとたちまち戦闘不能にされる。

敵が落とす「フランベルジュ」は強力な武器だが、火属性なので注意すること。

「デス」は、弱点が火属性であることに注意しよう。早くもイフリートの出番だ。

ROUTE ルート

FARLOS CHURCH - MT. FARLOS
ファロース教会～霊峰ファロース(1)

インフェリア
INFREIA

P.38 B-2

大海に浮かぶ島の聖地

インフェリア全土で永きに渡り信仰されてきた宗教、セイファート教。その発祥の地が、霊峰ファロースの麓にたたずむファロース教会だ。セイファート教は、創造主セイファートを崇める一神教である。教会はどの大陸からも離れた島にあるが、破壊神ネレイドからインフェリアを守ったと伝えられるセイファートを慕って訪れる善男善女が、途絶えることはない。

MAP マップ

カトリーヌ、武道家に!?

火晶霊の谷に入ったあとレグルス道場を訪ねると、道に迷ってまったく反対方向に来てしまったカトリーヌと出会うことができる。モンクたちから手荒い出迎えを受けている彼女を、助けてあげよう。

霊峰へ行く前に寄っておこう。

ファロース教会

覚えると心強い「回生功」

霊峰ファロースのある島に着いたら、ひとまず入口近くの教会へ立ち寄り、寝室で一休みしよう。

教会に一泊したあと山登りに出掛けようとすると、ファラが神官に呼びとめられ、「回生功」という技を伝授される。この技の効果は、味方の戦闘不能からの回復だ。この時点で味方の戦闘不能を回復するには「ライフボトル」か「回生功」を使うしかないので、その存在意義は非常に大きい。

ただし、この技を使用すると50という膨大な量のTPを消費するため、使いどころを絞らなければあっという間にTPがなくなってしまう。普段は「ライフボトル」をメインに使うようにし、ここぞというときまで使用は控えたほうがいいだろう。

ファラは神官からいままでの功績をたたえられ、「回生功」を伝授してもらう。

セイファートについて学ぼう

神官に話しかけると、セイファートに関する質問を出される。正しい答えを選んでいくと、セイファートについていろいろ教えてもらえるのだ。インフェリア人の神に対する考えがわかるので、ぜひ聞いておこう。

心をのぞくクレーメルチェック

ファロース教会内の占いの間では、自分の心の中に住む晶霊がわかるという「クレーメルチェック」をやっている。占いの結果を出すには多くの質問に答える必要があるが、ためしに一度見てもらうのもいいだろう。占いは途中でやめることも可能だ。

占いの結果によっては、リッド以外のキャラクターが反応を示すこともある。

霊峰ファロース（1）

落石発生!! ファラはどこへ!?

登山道を道なりに進んでいくと、Point Bに近づいたところで落石に襲われ、リッドたちはファラと離ればなれになってしまう。落石により道がふさがれてしまうので、このイベントが終了したら、来た道をいったん戻ろう。すると、Point Cの崖に落石による坂ができており、右のほうへ進めるようになっている。

突然の落石がリッドたちを襲う。このあとファラが行方不明に。

ファラとの再会

道なりに進んでPoint Dに来たところで、リッドたちは崖の下にファラとレイスがいるのを見つける。とりあえずファラは無事だったが、崖の上と下を行き来することはできない。頂上で落ち合うことを約束し、リッドたちは3人だけで山道を登ることになる。

無事を確認しあったファラとリッドたちは、別ルートで頂上を目指すことに。

アイテムを忘れずに

落石が起こるPoint Bのマップには宝箱があるが、イベントが発生すると手前のマップに戻されたうえ道がふさがれてしまい、二度と近づけなくなる。このアイテムがほしい場合は、落石イベントの前に入手しておこう。

INFORMATION インフォメーション

ホテル HOTEL

場所	価格
セイファート教会の寝室	0

ファロース教会の寝室のベッドを調べれば無料でHP・TPの回復ができる。

ショップ SHOP

名前	種類	価格
［商人信者］		
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
パナシーアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
ホーリィボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スペクタクルズ	道具	50

教会には道具を売ってくれる人がいる。先は長いので、多めに買っておこう。

アイテム ITEM

	名前	種類
01	クリスタルローブ	防具
02	デュエルヘルム	防具
03	アンクシールド	防具
04	フレアボトル	道具
05	アップルグミ	道具
06	エメラルドリング	装備

術や技の消費TPを2/3に抑える「エメラルドリング」はぜひ入手しておきたい。

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
キラービー	1600	—
グラップラー	4800	—
バイオレントバイパー	4530	—
ファルシアホーンズ	5200	火
ブレイリーホーク	3000	—
ヘルハウンド	3900	水

ROUTE ルート

インフェリア
INFREIA
P.38 B-2

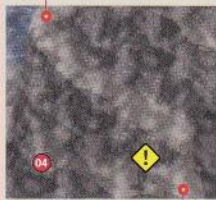
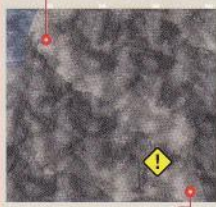
MT. FARLOS
霊峰ファロース(2)

大海に浮かぶ島の聖地

霊峰ファロースはセイファート教の代表的な聖地で、インフェリアの人々にとって魂の故郷ともいうべき山である。その険しい山容は容易に人を寄せつけず、頂上まで達することができるのは一部の幸運な登山者に限られるが、この厳しさもかえって人をひきつける要因のひとつになっている。山頂には古代からある石室があり、峻厳な雰囲気が漂っている。

MAP マップ

霊峰ファロース(2)

Point B
Point A
01
02
03
04
05
06
石室
◀霊峰ファロース(1)へ

雪峰ファロース（2）

がんばれクィッキー

頂上にほど近いPoint Bのマップでは、ロープで断崖を登らなければならない。ロープのうちいくつかは断崖の上に丸められているので、クィッキーに指示を出して必要なものを下ろさなければならないのだ。

具体的には、Point Bに到着すると自動的に命令の選択肢が表示されるので、正しいものを選んでいけばいい。それぞれの命令の意味は、「そこ!=周りを調べる」「がんばれ=上る」「いけ=ジャンプ」となっている。ただし、これはあくまで基本で、クィッキーの位置によっては命令を受け付けなかったり、命令の意味自体が変わることがあるので注意してほしい。この謎の解き方は数パターンあるが、最短の手順は下記のとおりだ。

「右!」→「いけ」→「がんばれ」→「がんばれ」→「そこ!」→「がんばれ」→「いけ」→「がんばれ」→「そこ!」→「いけ」→「そこ!」→「そこ!」

この謎解きではクィッキーが大活躍する。正しい指示を出してあげよう。

落石注意!

登山道の後半に登場する◇マークのマップでは、落石が発生している。この岩石に当たると全員がダメージを受けるので、うまく避けながら先へ進もう。下のマップの囲みの部分が落石を確実に避けられる安全地帯なので、利用してほしい。

石室

石室の扉を開こう

霊峰ファロースの頂上にたどり着くと、石室がある。石室の扉は当初閉まっているが、右側にある石盤にR1ボタンを押して「ソーサラーリング」の熱線を当てれば開くことができる。

なお、石室内に入るとセレスティアへ渡ることになり、当分の間インフェリアに戻ることはできなくなる。アイテムの入手などは、ここに入る前に済ませておくこと。

「レイシス」との戦い

石室内に入ると光の大晶霊「レム」が現れ、インフェリアとセレスティアを結ぶ「光の橋」が出現する。しかし、その直後にレイスが登場し、その正体を明らかにする。彼は王国騎士「レイシス」となり、リッドたちの前に立ちはだかるのだ。

彼の使用する技「秋沙雨」は、終了後の着地を狙って攻撃していこう。「爪竜連牙斬」は前進しながら連続攻撃を見舞う強力な奥義だ。これにパーティ全員が巻き込まれると危険なので、戦闘開始早々リッドは相手の背後にダッシュで回り込み、はさみうちにして戦うといい。こうすれば被害は一方のグループだけに抑えられるうえ、残りのメンバーの攻撃で技を中断させる可能性も生じる。もうひとつの奥義である「爪竜斬光剣」はスピードが速く対処が難しいため、受けてしまったらすぐに回復するしかない。また、レイシスには弱点となる属性がないため、晶霊術は現時点でもっとも強力なものを使っていこう。

仲間だったときには心強かった技の数々も、敵にまわせば反対に脅威となる。

INFORMATION インフォメーション

アイテム ITEM

	名前	種類
01	フィートシンボル	装備
02	オレンジグミ	道具
03	レモングミ	道具
04	トライデント	武器
05	2600ガルド	ガルド
06	ライフボトル	道具

落石地点のアイテムは取りに行くリスクが高いぶん、強力な品物が多い。

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
キメラ	4880	—
キラービー	1600	—
グラップラー	4800	—
バイオレントバイパー	4530	—
ファルシアホーンズ	5200	火
フェザーマジック	2650	—
ブレイリーホーク	3000	—
ヘルハウンド	3900	水
ワイバーン	3500	水
レイシス（ボス）	4408	—

「キメラ」の攻撃を受けると気絶してしまう可能性が高い。注意しよう。

「グラップラー」の放つ3連続回し蹴りは威力が高い。確実にガードしていこう。

「フェザーマジック」の唱える火の晶霊術「フィアフルフレア」はヒット数が多い。

「ワイバーン」は近くで炎のブレス、遠くで風の晶霊術「エアスラスト」を使う。

ROUTE ルート

CELESTIA
セレスティア

寒冷な気候に包まれた2つの大陸

セレスティアは西側の湾曲した大陸と、東側の数多くの島々からなる陸地の2つの地方に分けられる。気候はどちらとも寒冷である。インフェリアに比べはるかに発達した文明を持ち、晶霊の力をいかしたエンジンや発電が実用化されている。決まった国家はなく、そのときどきで最も優れた力を持つものが世界を統治するならわしだが、現在の統治者であるバリルには不審な部分が多く、人々の間には彼に反抗する動きも見られる。

WORLD MAP ワールドマップ

地名	おもな目的	参照ページ
岬の砦	スタート	74
晶霊の棲む町アイメン	情報収集	74
廃墟の村ルイシカ	ガレノスの話を聞く	76
地晶霊の廃坑	地の大晶霊と契約する	78
チャットの小屋	バンエルティア号を入手する	80
港町ペイルティ	氷晶霊の山へ向かう準備	86
氷晶霊の山	氷の大晶霊と契約する	88
港町ペイルティ	情報収集	90
晶霊の棲む町アイメン	ボス戦	90

INFORMATION インフォメーション

アイテム ITEM

名前	種類
せいしょうせき	道具
あおのかけら	道具
アマンゴ	食材
サンダーマント	装備
レッドベルベーヌ	道具
レッドラベンダー	道具
むらさきのかけら	道具
ししょうせき	道具
ミラクルチャーム	道具
ルーンボトル	道具

「レッドベルベーヌ」のような数に限りのある非売品は、確実に入手したい。

号令 COMMAND

名前	種類
とつげきしろ	
こまかいわざをつかえ	

特技 SPECIAL ABILITY

名前	キャラクター
ポイハン	チャット

チャットはイベントで特技を覚えていく。「ポイハン」は相手を毒状態に陥れる技。

エネミー ENEMY

西の大陸北部
岬の砦／アイメン周辺

名前	HP	弱い属性
ラスホッパー	6500	—
イトフライヤー	3333	火・光
ースビートル	3400	—
ートビースト	6000	—
ライングソール	3800	光
ヘビースネイク	5500	—
ラビッドラビット	4950	水
リバーシックル	2950	—

「ヘビースネイク」の武器は長射程のレーザー。ジャンプで近づくようにしよう。

西の大陸東部
ルイシカ／チャットの小屋周辺

名前	HP	弱い属性
グラスホッパー	6500	—
ナイトフライヤー	3333	火・光
バースビートル	3400	—
ビートビースト	6000	—
フライングソール	3800	光
ヘビースネーク	5500	—
レプティル	2900	雷

「レプティル」は地面に潜って姿を消し、まったく別の場所に現れる。

西の大陸西部
ペイルティ周辺

名前	HP	弱い属性
アイスタイガー	5500	火
エアスライサー	4100	風・光
ガロウズバード	3400	火
ジェントルマン	7600	水
スノーロブスター	4800	火
テンタクルプラント	7000	火
ナイトフライヤー	3333	火・光
フライングソール	3800	光
ラビットラビット	4950	水

「ガロウズバード」の攻撃を受けると、凍結状態に陥ることがある。

東の陸地・西の大陸南部
ティンシア周辺・雷晶霊の遺跡周辺

名前	HP	弱い属性
エアスライサー	4100	風・光
エスカルゴ	5140	—
シースピン	7500	火・雷
ジェントルマン	7600	水
テンタクルプラント	7000	火
フライングソール	3800	光
ミスト	3600	水・火
ラーナ	4500	—

「ジェントルマン」は非常に手強い。勝ち目がないなら、無理せず逃げよう。

「エアリアルボード」は使えない

以前にインフェリアで「シルフ」にいわれたとおり、彼の力が影響していないセレスティアでは「エアリアルボード」を使うことができない。その代わり、ある程度物語が進むと船が使えるようになる。

インフェリアとセレスティアとでは住む晶霊が異なるため、「シルフ」もここでは力を発揮できないのだ。

食材の違い

インフェリアではごくありふれた食材も、セレスティアだとものによっては手に入らなくなってしまう。「ベアのにく」や「キルマフルーツ」などがそう。つまり、これらの食材を使う料理は、材料がなくなり次第セレスティアではもう作れなくなるのだ。とはいえ、セレスティアにはセレスティアの食材も料理もあるので安心してほしい。

「タスクのにく」と「アマンゴ」が、インフェリアの「ベアのにく」と「キルマフルーツ」の代わりになる。

CAPE FORTRESS - IMEN
岬の砦～晶霊の棲む町アイメン～アイメン駅

セレスティア

CELESTIA

P.72 A-2

晶霊と共存する町

セレスティアはインフェリアよりも数段進んだ文明を持っており、日常レベルで晶霊の力を利用した装置を使用している。この小さな町を歩いても、人々が晶霊をうまく生活のなかに取り入れている様子を、いたるところで見ることができるだろう。なかでも特筆すべきなのが、アイメン駅からルイシカ駅を経て地晶霊の廃坑へ至る、晶霊鉄道である。

MAP マップ

岬の砦

アイメン駅

晶霊の棲む町アイメン

アイメンの探索

錬金術工房を最初に訪れたときには、エルス:アイメンの店員がいない。この店は2回目に訪れたときから利用できるようになる。ガレノスの家のレンズは、居間にあるテーブルの窪んだ部分を調べれば見つかるだろう。また、図書館はガレノスの家に一泊したあとでなければ行くことはできない。

晶霊の棲む町アイメン

「エタポケ2」ゲット

アイメンに着いたら、町を一通り探索してみよう。給水タンク前へ行くと、コッテとボンズという2人組みが話しかけてきて、貴重品「エタポケ2」をくれる。これをアイテムメニューで選択し、ポケットステーションにダウンロードすれば「ダンシング・メルディ」を遊ぶことができる(111ページ参照)。

このゲームをクリアしたら、ふたたび給水タンク前のボンズに話しかけよう。するとメルディの称号「フライングダンサー」と、装備「テクニカルリング」が手に入る。「テクニカルリング」はメルディ専用で、装備するとガード中でもク[illegible]キーを操作できるようになる。

「エタポケ2」はイベントで手に入るので、取り逃す心配はない。

図書館で調べもの

アイメンの図書館では、ミンツの図書館と同じように、本棚を調べることでさまざまな本を読むことができる。これらの本にはセレスティアの世界についての知識が収められているので、一通り読んでみる価値はあるだろう。ただし、一度ガレノスの家に泊まってメルディとキールの図書館イベントが発生するまで、図書館に入ることはできない。

メルニクス語がわからないリッドに代わり、メルディが本を読んでくれる。

メルディは「しょうれいぎし」

晶霊の棲む町アイメンを出発しアイメン駅へ到着すると、駅長から燃料がないため列車を動かすことができないと告げられる。燃料を探すためにアイメンへ戻ると、入口でイベントが発生し、メルディがガレノスという晶霊研究者の弟子であることが語られる。このイベント終了後、メルディが「しょうれいぎし」の称号を得る。

「晶霊鉄道」で郵便配達

晶霊の棲む町アイメンのバプス:アイメンへ行き、部屋の中にある筒状の大きな物体を調べたあとサグラに話しかけると、列車の燃料である「トレインケイジ」を2000ガルドで購入できる。アイメン駅へ戻って駅長と話し、機関車の操縦席を調べると、ついに列車が動くようになるのだ。さっそく次の目的地である廃墟の村ルイシカへ向かおう。

このとき、ミニゲーム「晶霊鉄道」を遊ぶことができる。途中の4つの駅で待っている人すべてに3回ずつ手紙を届けることができれば、メルディに「ぽっぽや」の称号が与えられるのだ(106ページ参照)。

ブレーキをうまく使い、途中にある駅に正確に停車して手紙を届けていこう。

グルメ情報

リッドとファラがメルディとキールについて話すイベントのあと、ガレノスの家の居間にあるテレビを調べると、ワンダーシェフが現れ「ザラメライス」(全員HP大回復・全ステータス異常解除)を、図書館の左側に落ちている本を調べると同様に「あまにんどうふ」(全員TP小回復)の作り方を教えてもらえる。

INFORMATION インフォメーション

ホテル HOTEL

場所	価格
岬の砦	0
ガレノスの家	0

ショップ SHOP

名前	種類	価格
[バプス:アイメン]		
ソー・サーベル	武器	8000
ウォーハンマー	武器	9000
バルディッシュ	武器	8400
グラディウス	武器	8400
シルバーナックル	武器	7600
ルビーワンド	武器	7200
スプリントメイル	防具	8000
アンバークローク	防具	7800
クリスタルローブ	防具	4200
デュエルヘルム	防具	5000
ストライプリボン	防具	5200
ファインシールド	防具	6000
[エルス:アイメン]		
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
ミックスグミ	道具	1000
レモングミ	道具	2500
パナシーアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
フレアボトル	道具	600
リキュールボトル	道具	1200
ホーリィボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スペクタクルズ	道具	50
[フドゥ:アイメン]		
ブレッド	食材	60
ライス	食材	100
チーズ	食材	60
ミルク	食材	50
タスクのにく	食材	150
レタス	食材	60
キャベツ	食材	60
きゅうり	食材	50
トマト	食材	80
バナナ	食材	50
キウイ	食材	80
アマンゴ	食材	80
ホワイトソンディ	食材	60

アイテム ITEM

	名前	種類
01	ミックスグミ	道具
02	オレンジグミ	道具
03	ミックスグミ	道具
04	ストライプリボン	装備

ワンダーシェフ WONDER CHEF

	名前
05	ザラメライス
06	あまにんどうふ

ROUTE ルート

LUISHKA
ルイシカ駅～廃墟の村ルイシカ

セレスティア
CELESTIA

P.72	B-2, C-2

廃墟と化した鉱山の村

かつて鉱山の村として栄えていたルイシカ。しかしいまでは、「廃墟の村」の呼び名が示すように、何らかの強大な力の直撃を受け、すべての家屋が土台から根こそぎ破壊された見るも無惨な有り様となっている。いまでは人の姿はほとんどなく、かろうじて全壊を免れた家で、ガレノスという学者が1人晶霊の研究を続けるのみである。

MAP マップ

ルイシカ駅

ティン：ルイシカ
エス：ルイシカ
フドゥ：ルイシカ
出入口

村の奥の家

1Fホール

2F寝室

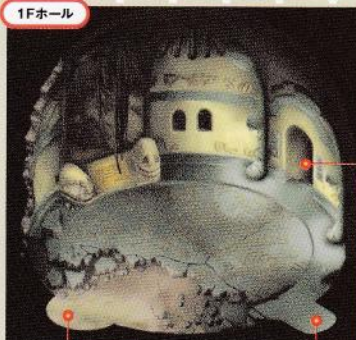
02

2F廊下

1F居間

廃墟の村ルイシカ

01

出入口

地下水槽室

地下研究室

廃墟の村ルイシカ

ガレノスとの会話

ルイシカの村はほとんど破壊されつくされており、お店も情報を聞くべき人もいないので、まっすぐ村の奥の家を訪れ、地下にある研究室に入ろう。

ガレノスはこの地方きっての知識人で、エターニアの危機に関する重要な情報をもたらしてくれるはずだ。

ガレノスはリッドの身体調査を始める。彼には何かの力があるのだろうか?

ルイシカ駅

行き先は廃坑駅

廃墟の村ルイシカでガレノスと会話を終えたら、ルイシカ駅へ戻ってホームにいる駅長に話しかけよう。すると「どっちに行く?」と質問されるので、「廃坑駅」を選び、機関車に乗り込む。このあと機関車の操作盤を動く、「出発しますか?」という質問に「はい」を選ぶと、廃坑駅へ向けて出発することができる。廃坑ではセレスティアで最初のダンジョンが待っているので、駅のショップを利用し、回復アイテムなどを十分用意しておくといい。

なお、駅長との会話で「アイメン」を選ぶと、[illegible]の住む町アイメンへ戻ることができる。

ルイシカの駅長と話すと行き先が表示されるので、「廃坑駅」を選ぼう。

晶霊鉄道

「廃坑」で爆弾投げ

廃坑駅へ向かう途中には、ミニゲーム「廃坑」が挿入される(107ページ参照)。このミニゲームでは後ろからモンスターの乗ったトロッコが迫ってくるので、爆弾を投げてやっつけよう。爆破に失敗してトロッコに追い越されると、戦闘が発生する。相手は「ハードホーン」2体と「フライングソール」3体でそれほど手強くはないのだが、地晶霊の廃坑に備えてHPやTPを温存するためにも、なるべく追いつかれないようにしよう。

2回目以降の「廃坑」のプレイでは、スコアが表示される。ここで20000点以上のスコアを叩き出せば、リッドに「トロッコボンバー」の称号が与えられる。

爆弾をタイミング良く投げ、追ってくるトロッコを爆破するのだ。

グルメ情報

ガレノスと話しをしたあと廃墟の村ルイシカの瓦礫の中にある箱を調べると、ワンダーシェフが現れ「ホットボルシチ」(全員HP中回復・解衰弱)の作り方がわかる。同様に村の奥の家の2F寝室にあるゴミ箱を調べると、「にがりマーボー」(全員TP小回復・防御力一時上昇)の作り方を教えてもらえる。

この村のワンダーシェフは多少見つけづらい場所にいる。位置をよく確認してほしい。

INFORMATION インフォメーション

ホテル HOTEL

場所	価格
村の奥の家の寝室	0

村の奥の家の寝室では無料でHP・TPの回復ができるので、ぜひ利用しよう。

ショップ SHOP

名前	種類	価格
[エス:ルイシカ]		
グレートソード	武器	6600
シルバーナックル	武器	7600
メモリーW	武器	8000
スプリントメイル	防具	8000
アンバークローク	防具	7800
クリスタルローブ	防具	4200
デュエルヘルム	防具	5000
ストライプリボン	防具	5200
[ティン:ルイシカ]		
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
ミックスグミ	道具	1000
レモングミ	道具	2500
パイングミ	道具	3000
パナシーアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
フレアボトル	道具	600
リキュールボトル	道具	1200
ホーリィボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スペクタクルズ	道具	50
[フドゥ:ルイシカ]		
ライス	食材	100
タスクのにく	食材	150
キャベツ	食材	60
ポテト	食材	50
たまねぎ	食材	50
トマト	食材	80
ビート	食材	60
とうふ	食材	60
レッドソディ	食材	60
ホワイトソディ	食材	60
ブラックソディ	食材	100

ワンダーシェフ WONDER CHEF

01 ホットボルシチ
02 にがりマーボー

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
[ミニゲーム「廃坑」]		
ハードホーン	6200	水
フライングソール	3800	光

ROUTE ルート

このあとに続く地晶霊の廃坑では、厳しい戦いが待っている。ガルドが許す範囲で、性能のいい武器や防具、回復用アイテムを用意しておこう。

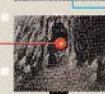
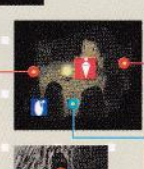
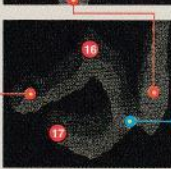
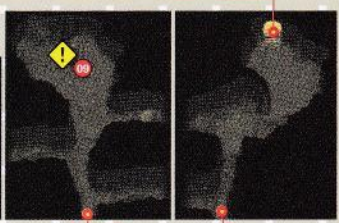
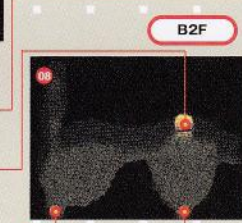
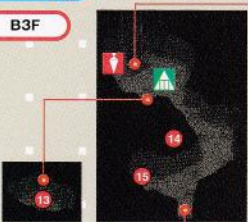
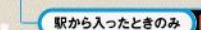
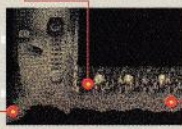
MINE OF GNOME
地晶霊の廃坑

セレスティア
CELESTIA
P.72 B-2

地の大晶霊の住む無人の坑道

地晶霊の廃坑は、周囲の岩が発光しているため、地下の坑道であるにも関わらず明るいことで知られている。この明かりは地晶霊がもたらすものだといわれており、地晶霊の廃坑という名前も、これにちなんだものだ。かつては大勢の人間が働いていた鉱山であるが、凶暴なモンスターが徘徊するようになったため、いまでは人っ子1人見あたらない。

MAP マップ

地晶霊の廃坑

ベルトコンベアは1度まで

◇マークの装置を調べると、ベルトコンベアが作動してアイテム入りの宝箱が運ばれてくる。ところが、もう1度同じことをすると、宝箱に化けた「フェイク」がやってくるのだ。「フェイク」は非常に強いモンスターなので、決して近づかないことをオススメする。

B1F

B2F

01 列車へ

駅から入ったときのみ

B3F

Point A

チャットの小屋側から入った場合

ノームの集落

出入口（チャットの小屋側）

ノーム（ホテル）
ノームのおもちゃ
ノームのおやつ

地晶霊の廃坑

廃坑の3つ道具

B1Fのキャンプ地点にあるロッカーを調べると、「掘削用スコップ」「発破用ダイナマイト」「鍵」の3つの道具が見つかる。地晶霊の廃坑では、これらの道具を使い分けて道を切り開いていくことになるのだ。同時に持てる道具はどれか1つなので、使う道具を変えたいときは、キャンプ地点へ戻って棚を調べ直さなければならない。また、ここで休むとHPのほかTPも回復する。

鍵をさしてリフトを動かす

廃坑の数カ所は岩でふさがれているので、最初はダイナマイトを持って行き、ジャマな岩を爆破しながら進もう。B2Fの奥には下層へつながるリフトがあるが、このままでは動かすことができない。いったんキャンプ地へ戻り、棚にある「鍵」を持った状態でリフトを調べよう。こうしてリフトを作動可能にすると、B3Fへ降りることができるようになる。

キャンプ地点にある鍵を使えば、下層とつながるリフトが動くようになる。

スコップの使い道とは

スコップで土砂を撤去すると、リッド以外の3人は休憩してHPが回復する。先に進むだけならこの道具は必要ないが、のちにビスキットで「セレスティア7大秘宝」のことを聞いたあとスコップを持った状態で壁を調べると、秘宝の1つ「コルレーンのつぼ」を入手できるので覚えておこう。

息抜きにカードゲーム「ウィス」

B3Fに着くとすぐにキャンプ場がある。ここを最初に訪れたときは、メルディの提案でセレスティアで人気のカードゲーム「ウィス」をプレイすることになる（108ページ参照）。このイベントの終了後は貴重品「ウィス」が手に入る。アイテムメニューで使用すればいつでも「ウィス」を遊べるようになる。ちなみに「ウィス」から抜けるには、◎ボタンを押せばいい。

ノームの集落

「ノーム」との力比べ

ノームの集落の奥には、ほかのものに比べてひときわ大きなノームがいる。彼にC.ケイジへ入ってもらうには、戦いに勝って力を見せるしかない。

「ノーム」の使用する攻撃は、どれもどこかで聞いたような技名で見た目もコミカルだが、その威力はあなどれない。「鼻沙雨」は前進しながら鼻を突き出す連続攻撃で、1発受けると最後まで入り続けるうえ、高確率で気絶してしまうという恐怖の技だ。この技を全員で受けることを避けるために、挟み撃ちでの攻撃を基本としよう。近距離に岩の槍を出現させる「グレイ鼻」とその遠距離版「遠グレイ鼻」は、技の終了後「ノーム」が上から落ちてくるところを狙って反撃すればいい。「皇王天翔浴」は必ず画面の左側から出現するので、右側へダッシュして回避しよう。

「ノーム」の攻撃のうち唯一の晶霊術である「サモンフレンズ」は、詠唱時間が非常に短く遠距離で出されると妨害するのは困難だ。突進してくるノームの群を前方ジャンプでかわすことはできるが、行動中のキャラクターはジャンプできないので注意。この戦闘に勝つとHPとTPが回復するが、すぐ近くで宿泊できるせいか、ロードポイントのHP回復はない。

「皇王天翔浴」はとにかく攻撃判定が大きい。巻き込まれないように注意。

INFORMATION インフォメーション

ホテル HOTEL

場所	価格
ノーム	0

ショップ SHOP

名前	種類	価格
[ノームのおもちゃ]		
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
ミックスグミ	道具	1000
レモングミ	道具	2500
パナシーアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
ホーリィボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スペクタクルズ	道具	50
[ノームのおやつ]		
ポテト	食材	50
にんじん	食材	50
たまねぎ	食材	50
ビート	食材	60
レッドソディ	食材	60
ホワイトソディ	食材	60
ブラックソディ	食材	100
パープルソディ	食材	200

アイテム ITEM

	名前	種類
01	ゴールドブレス	防具
02	セボリー	道具
03	ルビーワンド	武器
04	アワーグラス	道具
05	ルーンボトル	道具
06	ミラクルグミ	道具
07	ベルベーヌ	道具
08	エリクシール	道具
09	オールディバイド	道具
10	パイングミ	道具
04	コルレーンのつぼ	道具
05	レモングミ	道具
13	Rラインシールド	防具
14	ノームピック	武器
15	ベアクロー	武器
16	オーガランス	武器
17	ミスリルクレスト	防具
18	ラビットシンボル	装備

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
ジェントルマン	7600	水
シルルス	4500	雷
テトラタスク	3500	—
ナイトフライヤー	3333	火・光
ハードホーン	6200	水
ファンガスネイル	7650	雷
フェイク	10000	—
ブラッドサッカー	3000	雷
リバーシックル	2950	—
リビングソード	4500	水・風
ローラースネイル	3200	—
ノーム（ボス）	16160	風

ROUTE ルート

CHAT HUT
チャットの小屋(1)

セレスティア
CELESTIA
P.72 B-2

朽ちかけた謎の一軒家

地晶霊の廃坑の出口からほど近い場所に、ポツリとたたずむ1軒の小屋がある。長く打ち捨てられ、雨風にさらされてきたものと思われ、そのさびれ方は尋常ではない。しかしいざ屋内に入ってみると、外観とは裏腹に屋内は明るくしっかりとしていて、人が住んでいるような気配さえ感じられるのだ。はたしてこの小屋は本当に無人なのだろうか、それとも……。

MAP マップ

チャットの小屋
玄関
応接室
1F
出入口
B6Fへ
B7F
B7Fへ
B8Fへ
B8F
応接室へ
アヒルのおもちゃ
アヒルのゼンマイ
Point A
Point B
Point C
Point D

チャットの小屋(1)

入口を開くには

小屋の入口の扉は、最初は堅く閉まっており、開ける手段はなさそうに見える。しかし、いったん近づいたあと出口付近へ戻ると自動的に開き、中へ入れるようになるのだ。

呼んでも何の反応もないことから、最初は無人の小屋だと思われるが……。

応接室から地下へ

奥にある応接室に入るとイベントが始まり、リッドたちは部屋ごと地下へ運ばれてしまう。イベントはリッドたちが部屋の外へ出るところまで続くが、このあと応接室へ戻ると、ベッドで休んだりワンダーシェフを探したりできる。壁に掛かっている面は自動販売機になっており、これを調べてお金を入れると、「アップルグミ」などの道具が出てくる。壁の時計を調べると部屋は地上へ戻るが、扉が閉まり外へ出ることはできない。地下から1階へ出るしかないのだ。

リッドたちは何者かによって催眠ガスで眠らされ、部屋ごと地下へ運ばれてしまう。

グルメ情報

チャットの小屋・応接室の振り子時計を調べると、ワンダーシェフが現れ「ミツラーメン」(全員HP小回復)の作り方を教えてもらえる。見逃しやすいので、注意しよう。

何もないように見えるが、実はワンダーシェフが隠れているのだ。

B8F—ルーレットで入る部屋を選ぶ

チャットの小屋の地下階は、階段の間の水路の奥に先へ進むためのスイッチがある。このスイッチを押すには、各階のどこかにある「アヒルのおもちゃ」と「アヒルのゼンマイ」を入手し、水路を調べればいい。

B8Fでは、まずPoint Aにあるモニターを調べてヒントを得る。そのあと、Point Bの部屋にあるポールを調べて点灯させよう。こうして5つのポールすべてに光を灯すと、ルーレットがスタートし、矢印の部屋へ移動できるようになる。ポールは1回調べるごとに「赤」→「青」→「消灯」の順に変化し、スタート時の青の数が偶数ならば矢印は最初の位置より時計回りで1つ隣り、青の数が奇数ならば同様に反時計回りで1つ隣りに移動する。

すべての明かりを点せば、床のルーレットが回転しはじめる。

B7F—扉を開けて鎧を倒す

この階ではいくつかの扉の前に鎧が立っている。アヒルアイテムは鎧の中に隠されており、反対側から扉を開けて鎧を倒すと、出てくるようになっているのだ。具体的には、Point CおよびPoint Dから扉を開ければいい。

◈マークの鎧に近づくと「クリミナル」2体、「マーダー」1体との戦闘に突入するので、近くを通る際はできるだけ離れること。

鎧さえ倒すことができれば、あとはアヒルアイテムを拾うだけでいい。

INFORMATION インフォメーション

ホテル HOTEL

場所	価格
応接室	0

ソファーを調べれば無料でHP・TPを回復できるので、活用して消耗を抑えよう。

ショップ SHOP

名前	種類	価格
[応接室の面]		
アップルグミ×1	道具	200
アップルグミ×2、オレンジグミ×1	道具	500
オレンジグミ×2、ライフボトル×1	道具	1000

こんなところにショップが。お金を払えばちゃんとアイテムが出てくるのだ。

アイテム ITEM

	名前	種類
01	パイングミ	道具
02	パナシーアボトル	道具
03	ミスリルヘルム	防具
04	ゴーストシェル	武器
05	ソウルイーター	武器

「ソウルイーター」は攻撃力が高いが、命中率は大きく下がってしまう。

ワンダーシェフ WONDER CHEF

	名前
06	ミツラーメン

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
カルブリット	5500	水・雷
クリミナル	4500	水・雷
シャドウサーバント	2200	火・光
スカルウォーリア	8000	雷
マーダー	7200	水・雷
リビングソード	4500	水・風

ROUTE ルート

セレスティア

CELESTIA

P.72 B-2

CHAT HUT
チャットの小屋(2)

巨大施設の建設者とは

謎の小屋の地下には、ちっぽけな地上部分からは想像もつかないほどのスケールを誇る巨大施設が秘められている。難解な謎解きが施されたこのカラクリ小屋からの脱出は、とても一筋縄ではいきそうもない。しかし、その鍵が「アヒルのおもちゃ」とは何ともアンバランスだ。この小屋の主は一体何者なのだろうか? そしてその目的は?

MAP マップ

Point L
Point J
アヒルのおもちゃ
B4F
B3Fへ
B4Fへ
B5Fへ
Point G
Point F
Point I
アヒルのゼンマイ
チャットの小屋
Point H
アヒルのおもちゃ
B5F
Point E
B6Fへ
アヒルのおもちゃ
Point D
アヒルのゼンマイ
Point B
Point A
B5Fへ
Point C
B6F
B7Fへ

チャットの小屋(2)

B6F—「ソーサラーリング」で扉を出す

ここではPoint A、Point BおよびPoint Cの壁に隠し扉があり、「ソーサラーリング」の光線を当てて壁紙を燃やせば、出現させることができる。アヒルアイテムの置き場所は、Point AおよびPoint Bの隠し扉の先だ。Point Dの暖炉を調べると風が発生し、隠し扉を見つけやすくなる。扉のうち!マークがついているものはダミーで、近づくと「クリミナル」2体、「マーダー」1体との戦闘が発生する。

「ソーサラーリング」で壁を撃つと、壁紙が燃えてその向こうに隠し扉が出現する。

「ソーサラーリング」の復習

チャットの小屋のB6Fでは、霊峰ファロースで石室の扉を開いて以来、ひさびさに「ソーサラーリング」を使用する機会が訪れる。この道具を使用する場面は増えていくので、怪しい場所があったら使っていこう。

B5F—なぞなぞに答える

この階には?マークのついた床がいくつかあり、ここに立つと、なぞなぞが出題される。これらに正解すると、Point E～Point Gでは宝箱、Point HとPoint Iではアヒルアイテムが出現し、間違えたり時間切れになったりすると「クリミナル」2体、「マーダー」1体との戦闘に突入する。なぞなぞの問題は場所ごとに決まっており、その正解は以下のとおりだ。

Point E…ちず	Point H…チリトリ
Point F…よだれかけ	Point I…ほうちょう
Point G…そうきん	

なぞなぞの制限時間は短かめなので、すばやく正解を選ぼう。

B4F—隠し部屋の入口を探す

この階には、台所や寝室といった生活感のある部屋が多い。これらの部屋の家具や施設が謎を解くカギで、Point Jのエレベーターと Point Kのチェストが、アヒルアイテムのある隠し部屋への入口になっている。

Point Kの部屋の鏡に近づいたり、Point Jの部屋の冷蔵庫とPoint Lの部屋の大きな樽を調べたりすると、「クリミナル」2体、「マーダー」1体との戦闘に突入するので注意してほしい。

隠し扉の発見自体は難しくないが、間違ったところを調べると戦闘になってしまう。

「マーダー」と「クリミナル」

ところどころの固定戦闘で出現するこのコンビは、遠距離から太いレーザーを放つ「マーダー」と、細かくバルカン砲を撃つ「クリミナル」という戦いにくい組み合わせだ。

彼らを楽に倒すには、「マーダー」にレーザーを撃たせないことが重要となる。そのためには味方の役割を分担して、プレイヤーキャラは「マーダー」の攻撃を妨害し、残るメンバーにHPの低いクリミナルを片付けさせよう。そして「マーダー」1体になったら、総攻撃で一気に片をつける。この敵は当たり判定が高い位置にあるので突きは避け、「虎牙破斬」など打点の高い技を使っていくといい。弱点の水・雷属性をつくのも忘れないように。

このレーザーが脅威。撃つ暇を与えないよう、敵を牽制していこう。

INFORMATION インフォメーション

アイテム ITEM

	名前	種類
01	ブラッディローブ	防具
02	レモングミ	道具
03	ミックスグミ	道具
04	パイングミ	道具

宝箱の中身は回復用の道具が多いが、なかには防具が入っているものもある。

B5Fの宝箱は、写真のような場所でなぞなぞに正しく答えると出現する。

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
カルプリット	5500	水・雷
クリミナル	4500	水・雷
シャドウサーバント	2200	火・光
スカルウォーリア	8000	—
マーダー	7200	水・雷
リビングソード	4500	水・風

「シャドウサーバント」の「フリーズランサー」は強力。詠唱に入ったら要注意だ。

「カルプリット」は「クリミナル」と似ているが、HPなどが若干強化されている。

「リビングソード」は空中に浮遊しているうえ、攻撃力も高くやっかいな敵だ。

ROUTE ルート

1. 「ソーサラーリング」で隠し扉を出す
2. 隠し部屋へ行きアヒルアイテムを入手
3. 水路のスイッチを押しB5Fへ
4. なぞなぞに答えてアヒルアイテムを入手
5. 水路のスイッチを押しB4Fへ
6. 隠し部屋へ行きアヒルアイテムを入手
7. 水路のスイッチを押しB3Fへ

CHAT HUT
チャットの小屋(3)

セレスティア

CELESTIA

P.72	B-2

幾多の謎と守護モンスター

階を上がり地上へ近づくにつれて、この小屋の主が仕掛けた挑戦ともとれる謎解きは、複雑かつ難解なものになっていく。しかも1Fへ続く階段の先には、その行く手を阻むかのように強力なモンスター「ガーディアント」が立ちふさがる。幾多の頭脳勝負の最後には、純粋な力と力のぶつかりあいが待っているのだ。

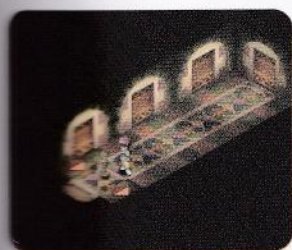
MAP マップ

アヒルのおもちゃ
アヒルのゼンマイ
1Fへ
Point G
05
B1F
B2Fへ
Point E
04
バンエルティア号へ
アイフリードの改造ドック
アヒルのおもちゃ
Point F
応接室へ
B1Fへ
B2F
Point D
アヒルのゼンマイ
B3Fへ
アヒルのゼンマイ
B2Fへ
Point C
02 01
Point B
03
B3F
アヒルのおもちゃ
Point A
B4Fへ

チャットの小屋(3)

B3F—動く床のスイッチ

この階の探索は、動く床の操作がカギになる。「アヒルのおもちゃ」のある部屋へ行くには、Point Aの石像を◎ボタン+方向キーで廊下の先にある動く床に乗せる。これによって動く床に流されても扉の前にとどまり、部屋に行けるようになるのだ。「アヒルのゼンマイ」のある部屋には特に何もしなくても行くことができる。

ちなみに宝箱のあるPoint Bの部屋へ行くには、Point Cの石像をスイッチの上へ移動させ、中央の廊下にある動く床の移動方向を逆向きにすればいい。この部屋の探索を終えたら、元の石像をスイッチへ乗せて部屋を出よう。

石像はこの位置まで移動させればOK。あとは上を通過すれば先へ進める。

B2F—絵の向きをそろえる

アヒルアイテムは何の問題もなく見つかるが、この階からB1Fへ向かう階段を上ろうとすると、段差がなくなり下へすべり落ちてしまう。このトラップを解除するには、壁に掛けられている絵画を、ほかの部屋にある同じ絵柄のものと同じ向きにすればいい。具体的には、Point D～Point Fの絵画を調べ、それぞれ上、下、左向きにすればいいのだ。

3つの絵の向きをすべて合わせれば、階段のトラップは解除される。

B1F—樽の移動と本の整理

右端の部屋の「アヒルのおもちゃ」のある場所へ行くには、樽を動かして通路を作ればいい。やり方は写真を参照のこと。

「アヒルのゼンマイ」は左端の部屋の奥の隠し部屋にある。この部屋の入口を出現させるには、Point Gの部屋の本を整理する必要がある。まず右側の本棚の中央付近を調べ、本を2冊取ろう。つぎに床に散らばっている3冊の本をすべて拾う。この状態で本棚を調べると、自動的に本を正しい場所へ戻すことができ、最後の本を戻すと同時に隠し扉が開く仕組みになっている。

樽をあまり散らかさず、一カ所にまとめるようにするとやりやすい。

「ガーディアント」を倒せ

B1Fのスイッチを押したあと階段を上ると、Point Hで「ガーディアント」との戦闘になる。この敵は術こそ持たないものの、そのリーチを活かした攻撃は強力で、受けると麻痺状態に陥ってしまうこともある。その代わりに身体が大きいので、普通のサイズの敵には当たらないような攻撃も有効だ。「裂空斬」や「虎牙連斬」など空中で技を繰り出すタイプの特技も、すべてヒットするだろう。

メルディやキールの晶霊術は、弱点である水・火・氷属性のものを使っていこう。

「ガーディアント」の真空波を伴う攻撃は、リーチが無限に伸びるため非常に強力だ。

INFORMATION インフォメーション

アイテム ITEM

	名前	種類
01	パイングミ	道具
02	ブルータリスマン	装備
03	みずぐも	装備
04	エメラルドリング	装備
05	4000ガルド	ガルド
06	オールディバイド	道具

B2Fにある「エメラルドリング」はTP節約のためぜひとも手に入れよう。

戦闘中、敵味方の全ダメージを半分にするアイテム。使いどころは考えよう。

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
カルプリット	5500	水・雷
クリミナル	4500	水・雷
シャドウサーバント	2200	火・光
スカルウォーリア	8000	—
マーダー	7200	水・火
リビングソード	4500	水・風
ガーディアント(ボス)	30000	水・火・氷

遠距離・近距離両方の攻撃を持つ「スカルウォーリア」は油断できない相手だ。

ROUTE ルート

- 石像を動く床に乗せる
- アヒルアイテムを入手
- 水路のスイッチを押しB2Fへ
- アヒルアイテムを入手
- 絵の向きをそろえる
- 水路のスイッチを押しB1Fへ
- 樽を動かし「アヒルのおもちゃ」を入手
- 本を整理し隠し扉を開く
- 隠し部屋へ行き「アヒルのゼンマイ」を入手
- 水路のスイッチを押す
- 「ガーディアント」と戦い1Fへ
- EVENT チャット登場
- 応接室にいるチャットと話す
- EVENT バンエルティア号へ

セレスティア

CELESTIA

P.72 A-2

VAN ELTIA - PERUTI
バンエルティア号～港町ペイルティ

凍結したかつての漁師町

ペイルティはかつて漁業で栄えた港町だが、氷晶霊の山がもたらす厳しい寒さにより港が凍結してしまったため、現在、漁業は休止をやむなくされている。雪山愛好家にとっては一年を通じてアタックを楽しめるまたとない場所だが、冬山登山は決して容易ではないので、登山者はあらかじめ地元の登山道具専門店に立ち寄り、準備を整えるといいだろう。

MAP マップ

バンエルティア号
甲板
操舵室
倉庫
機関室
裏側
出入口
出入口

出入口
宿屋 02
ティン:ペイルティ
フア:ペイルティ 01
民家2
登山道具屋
エス:ペイルティ
出入口
港町ペイルティ
民家1

バンエルティア号

発進！ 海賊船

バンエルティア号に乗り込んだあとチャットに話しかけると、出発することになる。のちほど船を自由に操縦できるようになるが、チャットの小屋から港町ペイルティへの移動は自動的に行われるので、見ているだけでいい。

港町ペイルティを目指すバンエルティア号。あたりは少しずつ冬景色になっていく。

チャットは忙しい

港町ペイルティに着くと、チャットはバンエルティア号の機関室に移ってエンジンの点検を始める。彼女に話しかけても機関や魔力について語るばかりで、この時点では仲間にすることができない。

宝箱などから彼女専用の装備を入手したら、のちのちのためにとっておこう。

港町ペイルティ

食材の残りをチェック

氷晶霊の山をクリアする前のペイルティでは、食材の購入が一切できない。いったんペイルティに入るとバンエルティア号の操縦も氷晶霊の山のクリアまでできなくなるので、ほかの町や村へ買い出しに行くことも不可能なのだ。したがって、回復手段を料理に頼ることは不安がともなうので、回復アイテムを多めに買っておくといいだろう。

どうしても料理をしたい場合は、チャットの小屋で応接間のチャットに話しかける前に、ノームの集落などに寄って食材を購入しておくことをオススメする。

話を聞いてみると、港が凍ってしまい、漁に出ることができないらしい。

防寒具を選ぼう

ペイルティー帯は猛烈な寒さに見舞われており、リッドたちの普通の服装では、目的地である氷晶霊の山に入ることはできない。宿屋にいる男と話すと登山道具屋で防寒具を入手できると教えてくれるので、さっそく向かってみよう。

ここでは、パーティ全員の防寒具をリッドが選ぶことになる。店に着くとメンバーが散らばるので、1人ずつ話しかけよう。すると、3人はそれぞれ別の更衣室に入っていく。このあと、店内の棚などから服を選び、更衣室の前で話しかける。こうして、全員にふさわしい服を渡せばいいのだ。正解の組み合わせは、

> ファラ…ポンチョ
> キール…オーバーマント
> メルディ…ケープ

となる。リッドは更衣室に入ることができないが、店員に話しかければちょうどいいものをみつくろってくれるので、心配しなくていい。

なお、ストーリーの進行上は関係ないが、メンバーにほかの服を着させることもできるので、いろいろ試してみよう。また、正しい服を選び終えたあとは道具を買うことができる。

たとえば、「ファラ」に「とうぞくのふく」を選んであげれば、このような反応がある。

グルメ情報

ファ：ペイルティにあるストーブを調べると、ワンダーシェフが現れ「エビチリリ」（全員TP中回復）の作り方を教えてもらえる。また、宿屋の女性の部屋にあるゆきだるまを調べると、同様に「しぶずし」（全員TP小回復・命中率一時上昇）の作り方がわかる。TPの回復手段は重宝するので、必ず覚えよう。

INFORMATION インフォメーション

ホテル HOTEL

場所	価格
宿屋	2000ガルド

ショップ SHOP

名前	種類	価格
[エス：ペイルティ]		
デストロイヤー	武器	12000
デモンジャベリン	武器	12000
トライデント	武器	6400
クリスタルシェル	武器	12000
スカルスタッフ	武器	11200
トートバッグ	武器	11800
プレートメイル	防具	12000
ブラッディローブ	防具	8800
チェックリボン	防具	10000
ゴールドブレス	防具	9600
アンクシールド	防具	5200
[ティン：ペイルティ]		
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
ミックスグミ	道具	1000
レモングミ	道具	2500
パイングミ	道具	3000
パナシーアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
[登山道具屋]		
パナシーアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
リキュールボトル	道具	1200
ホーリィボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スペクタクルズ	道具	50
フリーズチェック	装備	20000

凍結を防ぐ「フリーズチェック」は氷晶霊の山で重宝するが、多少値が張る。

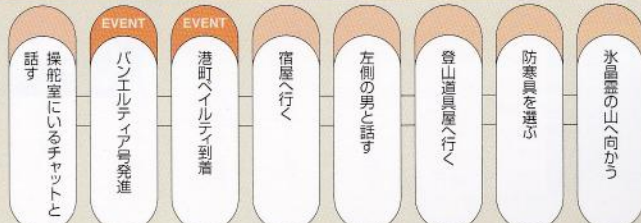
攻撃力は下がるが、「リキュールボトル」も「フリーズチェック」の代用になる。

ワンダーシェフ WONDER CHEF

01 エビチリリ
02 しぶずし

あとでペイルティのマップに変化が生じても、ワンダーシェフの位置は同じだ。

ROUTE ルート

1. 操舵室にいるチャットと話す
2. EVENT バンエルティア号発進
3. EVENT 港町ペイルティ到着
4. 宿屋へ行く
5. 左側の男と話す
6. 登山道具屋へ行く
7. 防寒具を選ぶ
8. 氷晶霊の山へ向かう

MT. CELSIUS
氷晶霊の山

セレスティア
CELESTIA
P.72 A-2

氷の大晶霊の住む峻険な山

ペイルティの北西にそびえ立つ「氷晶霊の山」は、永久凍土に覆われた極寒の地である。ペイルティを町ごと凍結させてしまった吹雪も、ここからやってきたものだ。この山の頂には氷の大晶霊「セルシウス」が住むというが、その存在を確かめようと登山を試みたものは、誰ひとりとして生還したためしがないのだった。

MAP マップ

セルシウス
落ちた後
Point A
Point B
Point C
Point D
Point E
出入口

氷晶霊の山

氷塊を溶かして進め

氷晶霊の山の登山道は、ところどころ氷塊でふさがれている。この氷塊は「ソーサラーリング」の熱線を当てれば溶かすことができるが、!マークの氷塊は中にモンスターが潜んでおり、溶かすと同時に「ビッグフット」2体、「テラー」2体との戦闘に突入するので注意してほしい。

「ソーサラーリング」の熱線を当てれば、道をふさいでいた氷塊もこのとおり。

氷柱を倒して橋を作ろう

道が断崖で遮られるPoint Aでは、端に立っている氷柱を倒して橋を作れば渡ることができる。そのためには、まずPoint Bで「トトのアブラ」を入手したうえで、Point Aの氷柱を調べればいい。

「トトのアブラ」を燃やした熱で氷柱が倒れて、向こう岸へ渡る橋ができる。

一方通行に注意!!

下りることはできるが登ることはできない急な坂道があるので、ルートをよく確認しながら進んでいこう。このほか、Point Cと[illegible]を通過しようとすると、足場が落下して下へ落とされてしまう。同じようにPoint Eを通過しようとすると頭上から雪が落下してきて、それ以降は通行不能になる。

崩れる足場をうまく利用すれば、宝箱への近道になることもある。

「セルシウス」との力比べ

山の頂上でリッドたちを待ち受ける氷の大晶霊「セルシウス」は、かなりの強敵だ。その弱点は見た目の通り火属性なので、メルディとキールはこの属性の晶霊術を使い、イフリートの活力が高まったら彼を出すようにしよう。

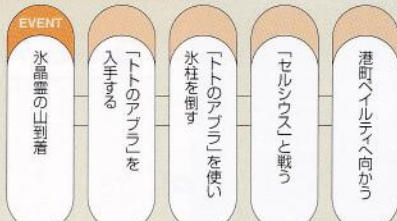
「セルシウス」は接近戦でも強力だが、攻撃範囲の広い「フリーズランサー」や「ブリザード」を多用されるとやっかいなので、なるべく離れないようにしたい。もし離れてしまったら、彼女が晶霊術を使う前ぶれである「アイシクルフォール」の間にダッシュで近づいて攻撃しよう。また、火属性の武器「フランベルジュ」はセルシウスの弱点をつくことができるので、持っていたらぜひ装備させよう。

「セルシウス」の「氷襲連撃」には凍結の追加効果があるので、少なくともリッドには、凍結を防止する「フリーズチェック」を装備させたい。フリーズチェックがない場合は、毒麻痺凍結を無効化できるお酒「リキュールボトル」を使うという手もある。ただし、このアイテムを使うと攻撃力が20%下がってしまうので注意すること。この戦法は雷の大晶霊「ヴォルト」との戦闘などでも有効なので覚えておこう。

戦闘終了後は、これまでの大晶霊戦と同様にHPとTPが回復し、ロードポイントでHPを回復できるようになる。

晶霊術「ブリザード」は全範囲に効果をおよぼす。使われたらどうしようもない。

「フリーズリング」の使い方

対セルシウス戦のあと彼女から貴重品「フリーズリング」を受け取ると、L1ボタンで前方に氷粒を発射することができる。「ソーサラーリング」と同様、ダンジョン内の謎解きなどに使うことができるのだ。

INFORMATION インフォメーション

アイテム ITEM

	名前	種類
01	アクアマント	装備
02	エリクシール	道具
03	ルーンボトル	道具
04	リキュールボトル	道具
05	フリーズチェック	装備
06	リキュールボトル	道具
07	ライフボトル	道具
08	ライフボトル	道具
09	シルバークローク	防具
10	セージ	道具
11	バトルピック	武器
12	ミラクルグミ	道具
13	リキュールボトル	道具
14	オールディバイド	道具
15	エリクシール	道具
16	ラベンダー	道具
17	アワーグラス	道具

「ライフボトル」は氷塊の中にある。便利なアイテムなので、見逃さないように。

短時間だが、戦闘中に敵の動きを止めることができる「アワーグラス」。

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
アイスウォーリア	5200	火
アイスタイガー	5500	火
ガロウズバード	3400	火
シャドウサーバント	2200	火・光
スノーロブスター	4800	火
テラー	5000	—
ハンチバッグ	3900	火
ビッグフット	9999	火
フライングソール	3800	光
リビングソード	4500	水・風
セルシウス(ボス)	33333	火

HPと攻撃力が高い「ビッグフット」。まれに唱える「フリーズランサー」も要注意。

ザコ戦でこうならないためにも、できるだけ「フリーズチェック」をそろえたい。

ROUTE ルート

このダンジョンは決して広くはないが、立体交差や一方通行が入り組んでいるので、実際に探索すると意外と長く感じられる。戦闘もいっそう厳しさを増してくるので、事前の準備を怠らないようにしたい。

セレスティア
CELESTIA
P.72 A-2

PERUTI - IMEN
港町ペイルティ〜晶霊の棲む町アイメン

蘇った港町と崩壊した晶霊の町

吹雪が収まりを見せたペイルティでは、港町本来のにぎやかさに加えて、北国の春独特の快活な雰囲気を感じることができる。対照的に、何者かによって破壊の限りをつくされたアイメンは、訪れる者を沈黙せしめることだろう。この町がペイルティのような活気を取り戻すのに、これから永い歳月を費やさなければならないことは、想像に難くない。

MAP マップ

港町ペイルティ
店1
出入口
宿屋
ティン:ペイルティ
エス:ペイルティ
フア:ペイルティ
民家1

バンエルティア号の操作

氷晶霊の山をクリアしたあとバンエルティアに乗ると、いよいよ船を操作できるようになる。
前進:◯ボタン　右旋回:R1ボタン、方向キー→
後退:✕ボタン　左旋回:L1ボタン、方向キー←

バブス:アイメン

錬金術工房&エルス:アイメン
晶霊の棲む町アイメン
出口

アイメンのアイテム

アイメンの住民はほとんど息絶えており、店もいっさい利用できない。ただし、ワンダーシェフやレンズはそのまま残っているので、前回訪れたときに取り逃した人は安心してほしい。ちなみに以前は何もなかったバブス:アイメンに、崩壊後はレンズが落ちている。

港町ペイルティ

冬の去った町

対セルシウス戦のあと氷晶霊の山からペイルティへ戻ると、いままで吹き荒れていた吹雪がやみ、町が元の姿を取り戻している。雪解け前と後では店の数が異なるので、マップを見て確かめてほしい。

町を覆っていた氷が溶け、ペイルティの真の姿が戻ってきた。人々も表に出ている。

絵を描くリシテア

港のPoint Aでは、リシテアという女性が海の絵を描いている。とくに有益な情報を提供するわけではないが、話しかけておくとあといいことがあるかもしれない。

チャットが仲間に

ペイルティを出発したあとチャットに話しかけると、彼女を仲間にできる。チャットの攻撃はボールを相手に投げつけるというもの。そのリーチの長さを利用して、戦闘中は後方のキャラクターの援護に回すといい。特技の中にステータス異常をもたらすものが多く、使い方次第では絶大な効果を発揮するが、ボスには無意味なので注意しよう。

「アラウンド・ザ・セレスティア」

チャットを仲間にしたあとペイルティに戻って桟橋にいるマッハという男に話しかけると、究極最強のマリンスポーツ「アラウンド・ザ・セレスティア」の勝負を挑まれる（[illegible]ページ参照）。バンエルティア号を操り、海に設けられたチェックポイントをすべて通過して2分32秒以内にペイルティに戻ることができれば、チャットに「いっとうこうかいし」の称号が与えられる。

グルメ情報

ペイルティの西にある地蔵を調べると、ワンダーシェフが現れ「ひやピリちゅうか」（効果-HP大回復）の作り方を教えてもらえる。

晶霊の棲む町アイメン

みんなの仇!「ヒアデス」

アイメンへ戻って来たリッドたちが見たものは、無惨に破壊された街並みだった。メルディのあとを追い図書館へ行くと、アイメンを崩壊させた張本人「ヒアデス」との戦闘になる。彼は以前に最果ての村ラシュアンで戦った相手だ。前回は難なく倒せたが、油断は禁物。全力で戦おう。

「ヒアデス」の弱点は光属性なので、リッドの攻撃は「閃空裂破」などの閃空系の技や奥義が有効。相手の攻撃で警戒しなければならないのは「カースドオーラ」だ。これはスウェーのあと光弾をばらまく技で、ヒット数が多く、こちらの攻撃をかわされ反撃される危険性がある。しかし、相手を画面端に追い込めばスウェーの意味はなくなるので、戦闘開始後直から押していき、一気に勝負をかけよう。

中央付近で戦うと、「カースドオーラ」で反撃される。端へ追い込もう。

INFORMATION インフォメーション

ホテル HOTEL

場所	価格
宿屋（ペイルティ）	2000ガルド

アイテム ITEM

	名前	種類
01	アップルグミ	道具

ワンダーシェフ WONDER CHEF

	名前
02	ひやピリちゅうか

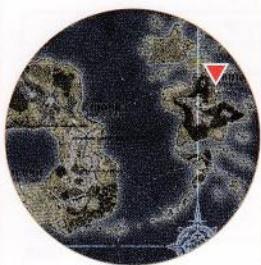
ショップ SHOP

名前	種類	価格
[エス:ペイルティ]		
デストロイヤー	武器	12000
デモンジャベリン	武器	12000
トライデント	武器	6400
クリスタルシェル	武器	12000
スカルスタッフ	武器	11200
トートバッグ	武器	11800
プレートメイル	防具	12000
ブラッディローブ	防具	8800
チェックリボン	防具	10000
ゴールドブレス	防具	9600
アンクシールド	防具	5200
[ティン:ペイルティ]		
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
ミックスグミ	道具	1000
レモングミ	道具	2500
パイングミ	道具	3000
パナシーアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
[登山道具屋]		
パナシーアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
リキュールボトル	道具	1200
ホーリィボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スペクタクルズ	道具	50
フリーズチェック	装備	20000
[店1]		
パナシーアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
リキュールボトル	道具	1200
[店2]		
ホーリィボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スペクタクルズ	道具	50
[フア:ペイルティ]		
まぐろ	食材	200
えび	食材	80
いか	食材	80
パスタ	食材	60
タスクのにく	食材	150
チーズ	食材	60
たまご	食材	50
ミルク	食材	50
ライス	食材	100
パンやめん	食材	60
キウイ	食材	80
アマンゴ	食材	80
レッドソディ	食材	60
ホワイトソディ	食材	60
ブラックソディ	食材	100

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
ヒアデス（ボス）	45000	光

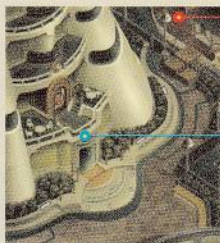
ROUTE ルート

SYSTEM
MAP
MINI GAME/EVENT
DATA
MATERIAL

セレスティア
CELESTIA
P.72 D-1

TINNSIA
職人の町ティンシア

高度な技術を誇る町

職人の町ティンシアは、発達した文明をもつセレスティアのなかでも、最高水準の技術を保持する都市である。その技術力の高さは街並みにも見られ、全体が近未来的な雰囲気を感じさせる造りになっている。バリルに反抗する人々で構成された自由軍「シルエシカ」の活動拠点があるといわれているが、おおむね平和な町である。

MAP マップ

職人の町ティンシア
回転寿司屋
エス:ティンシア
Point A
アイ:ティンシア 03
ティン:ティンシア 01
船具屋 02
フドゥ:ティンシア
バンエルティア号へ
出入口
通路
地下倉庫

シルエシカのアジト
晶霊砲実験室
作戦会議室
救護室
司令官室前
司令官室

職人の町ティンシア

女同士の会話

チャットが仲間になっている状態でアイ:ティンシアに泊まると、女性の部屋で会話イベントが発生する。

ちなみに男性メンバーが3人になったときにも同様のイベントを見ることができるが、こちらはしばらくあとの話だ。

会話のパターンは数種類あるので、何度かホテルに宿泊してみよう。

レンズ娘・イレーヌ

ティン:ティンシアを訪ねると、インフェリアの熱砂の町シャンバールにいたのと同じレンズ娘、イレーヌがいる。ここでも、これまでに集めたレンズの枚数に応じて貴重なアイテムをくれるのだ。

リシテアとの再会

ペイルティでリシテアと会話をしていると、Point A で彼女と再会することができる。もしもペイルティのイベントを見逃していても、いまなら戻って発生させることが可能だ。ちなみに、フォッグが仲間にいると、彼女に会うことはできない。

「回転寿司屋」でフードファイト

回転寿司屋に入ると、「テイルズ オブ デスティニー」のキャラクターであるコングマンに早食いの勝負を申し込まれる(109ページ参照)。参加料として2000ガルドかかる。この挑戦を引き受けて勝つとリッドに「はやぐいおう」の称号が贈られる。

グルメ情報

アイ:ティンシアのロビーにある動物の剥製を調べるとワンダーシェフから「スイートパフェ」(全員TP大回復)の作り方を教えてもらえる。同様に「船具屋」にあるミアキス像を調べると「おこげサンド」(全員HP中回復)の作り方が覚えられる。

シルエシカのアジト

「シルエシカへい」のテスト

シルエシカのアジトへ入ると、いきなり暗闇から「シルエシカへい」8人が現れ、戦闘になる。「シルエシカへい」の攻撃は通常攻撃のみだが、いかんせん数が多いので手を焼くことだろう。術や技は、なるべく多くの相手を巻き込めるものを使っていきたい。

とはいえ、この戦闘に敗れてもゲームオーバーになることはなく、勝っても負けても物語は進行するので安心してほしい。

ザコ敵とはいえ1度にこの数の「シルエシカへい」を相手にしなければならない。

フォッグ登場

シルエシカのアジトでの一連のイベントが終了したあと、キールは晶霊砲の研究をするためここに残り、代わりにシルエシカのリーダー、フォッグがパーティに加わることになる。彼は近距離戦・遠距離戦どちらにも対応することができる万能キャラで、近距離戦ではリッドをもしのぐ力で攻撃し、遠距離戦では銃技による攻撃で前列のキャラを援護できる。しかし、「移動スピードが遅い」「銃技は発射まで時間がかかる」「銃技は消費TPが多い」といった性質もあるので、うまく欠点をカバーするようにに使ってあげよう。

フォッグの銃技は大量のTPを消費するが、その威力は晶霊術をも上回る。

INFORMATION インフォメーション

ホテル HOTEL

場所	価格
アイ:ティンシア	3800

ショップ SHOP

名前	種類	価格
[エス:ティンシア]		
おにぼうちょう	武器	20000
バトルピック	武器	12400
カタール	武器	17600
ドラゴンファング	武器	18800
トツゲキラッパ	武器	17600
バトルスーツ	防具	16800
プリティミトン	防具	14800
パラライチェック	装備	24000
[ティン:ティンシア]		
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
ミックスグミ	道具	1000
レモングミ	道具	2500
パイングミ	道具	3000
ミラクルグミ	道具	6000
パナシーアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
フレアボトル	道具	600
リキュールボトル	道具	1200
ホーリィボトル	道具	200
ダークボトル	道具	200
スペクタクルズ	道具	50
[フドゥ:ティンシア]		
ブレッド	食材	60
パスタ	食材	60
ライス	食材	100
タスクのにく	食材	150
チーズ	食材	60
たまご	食材	50
ミルク	食材	50
バンヤめん	食材	60
キウイ	食材	80
バナナ	食材	50
アマンゴ	食材	80
ホワイトソディ	食材	60
ブラックソディ	食材	100

アイテム ITEM

	名前	種類
01	ルーンボトル	道具

ワンダーシェフ WONDER CHEF

	名前
02	おこげサンド
03	スイートパフェ

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
シルエシカへい	8000	風・氷

ROUTE ルート

セレスティア
CELESTIA

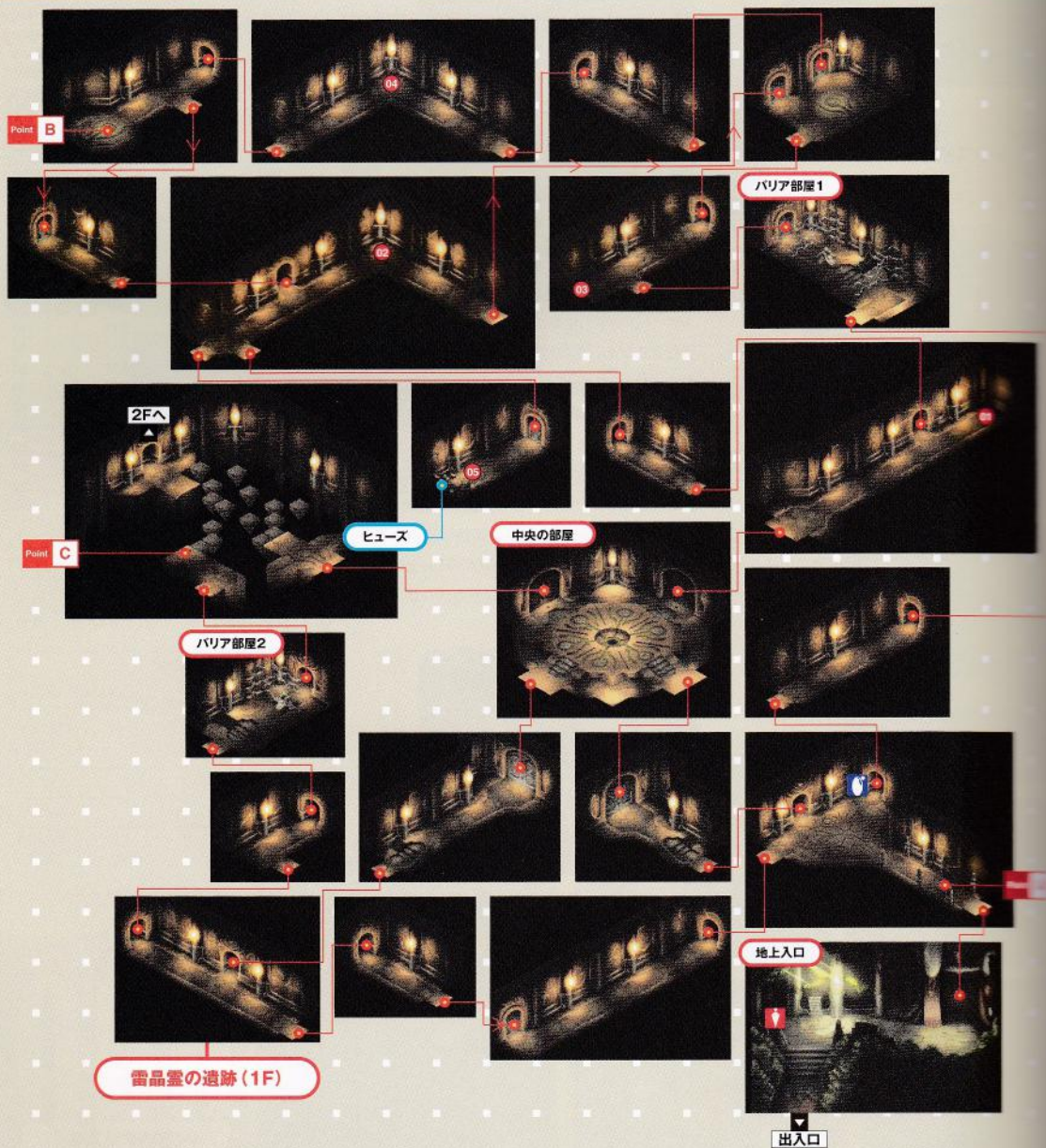
P.72 | A-3

RUINS OF VOLT
雷晶霊の遺跡（1）

大森林に眠る古代遺跡

セレスティア世界の南部に広がる大森林。いつからそこにあるのか、中心にほど近い場所に、雷晶霊が住む古代遺跡が立っている。遺跡内部には大がかりな仕掛けが各所にあり、長年にわたって侵入者を排除してきたため、その全容は明かでない。ただ、遺跡内のどこかに雷晶霊を統括する雷の大晶霊「ヴォルト」がいるという伝説が知られるのみである。

MAP　マップ

Point B
Point C
2Fへ
ヒューズ
中央の部屋
バリア部屋1
バリア部屋2
地上入口
出入口
雷晶霊の遺跡（1F）

雷晶霊の遺跡(1)

フォッグは「ごうかいさん」

到着イベント終了後、フォッグは勝手に入口の扉を開けて進んでしまう。このあとリッドたちが遺跡の入口へ向かうと、黒こげになったフォッグが中から出てくる。このとき、わずかながらフォッグがパーティから外れてしまう時間帯があるが、この間にモンスターとのエンカウントは起きないので安心してほしい。フォッグが再びパーティに加わると、彼に「ごうかいさん」の称号が与えられる。

最初から持っているものを除いて、フォッグがもらえる初めての称号がこれだ。

高圧電流を避けて先へ

入口近くのPoint Aに流れている高圧電流は、触れるとわずかながらダメージを受ける。タイミングを見計らい、電流が途切れたらあせらずひとつずつ越えていこう。

数字の扉の謎

中央の部屋にある白、赤、青の扉には、それぞれ数字が刻まれている。この部屋の6つのスイッチにも、やはり数字が刻まれており、踏むことで+(中央が窪んだ状態)と−(平らな状態)が切り替わる。そして、3つのスイッチが+の状態のとき、その数字の合計と同じ数の扉が開く仕組みになっている。

具体的な扉とスイッチの組み合わせは、以下のとおり。まず、3、5、6を+にして青い扉を開け、先へ進もう。

扉	数字	+にするスイッチ
青	14	3、5、6
赤	15	4、5、6
白	17	2、4、11

たとえば赤の扉を開けるなら、4、5、6のスイッチを+にすればいい。

「ヒューズ」の入手

ヒューズのある部屋の扉は、Point Bにあるスイッチを踏むと開く仕組みになっている。ここで「ヒューズ」を入手したら、中央の部屋に戻って白い扉の先へ進もう。

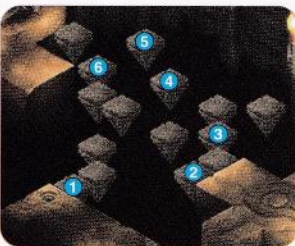
バリアの解除法

バリア部屋に張られているバリアを解除するには、通路の中央で燃えている炎へ「フリーズリング」の氷粒を当て、炎を消せばいい。バリアに接触してもダメージは受けないので、なるべく近づいて発射すれば命中しやすいだろう。

なお、バリア部屋1の珠は、部屋の右下からだと遠すぎて氷粒を当てることができない。この部屋のバリアを解除するには、中央の部屋の青の扉を経由して部屋の左上へ回り込むしかないのだ。

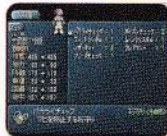
動く足場を利用し2Fへ

白い扉の先のPoint Cを調べてヒューズを取りつけると、部屋に浮いている足場が動くようになる。この上に乗ると自動的に次の足場まで運んでくれるが、進む手順を間違えると電流が流れてダメージを受けてしまうので要注意。写真の番号順に行けば、ノーダメージで先へ進むことができる。

なお、中央の部屋にある3つの扉のうち、赤の扉は開けなくてもクリアできる。ヒューズを取りつけたあと、そのまま遺跡の2Fへ行くことができるので、あらためて赤い扉を開ける必要はないのだ。この扉は開けなくても反対側からなら通れるので、帰りの心配もない。

間違ったルートを通らないように、しっかりと確認しながら進もう。

INFORMATION インフォメーション

アイテム ITEM

	名前	種類
01	パラライチェック	装備
02	パイングミ	道具
03	パイレーツハット	防具
04	ビッグバッグ	武器
05	オールディバイド	道具

「パラライチェック」は麻痺を防止する装備。このマップではたいへん重要だ。

チャットの武器であるバッグは種類が少ないので、入手漏れのないようにしよう。

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
インピベル	5500	水・地
ヴェノン	4100	氷
エアスライサー	4100	風・光
サヴェイジビースト	7400	水
トールマン	8000	光
フォリクルス	5000	水・地
マッドマン	7500	光
ミスト	3600	水・火

「サヴェイジビースト」が繰り出す光弾は、麻痺の追加効果がある。

「トールマン」は高いHPと強力な雷の晶霊術「サンダーブレード」を持つ強敵だ。

「エアスライサー」の体当たりは移動距離が長く、画面外から攻撃してくることも。

「ヴェノン」はHP、攻撃力ともに低いが、攻撃に麻痺効果があり油断は禁物。

ROUTE ルート

EVENT 雷晶霊の遺跡到着 → 中央の部屋で青の扉を開ける → スイッチを押す Point B → ヒューズを手に入れる → 中央の部屋で白の扉を開ける → ヒューズを取り付ける Point C → 2Fへ行く

RUINS OF VOLT
雷晶霊の遺跡(2)

セレスティア
CELESTIA
P.72 A-3

雷の眠りを守る電気仕掛けの謎

言い伝えによると、この雷を司る大晶霊のすみかには、電気を利用した謎が数多く仕掛けられているらしい。力だけではなく、知恵を兼ね備えた者でなければ、とうてい雷の大晶霊「ヴォルト」のもとへたどり着くことはかなわないというわけだ。といっても、遺跡の内部まで達した者は少なく、そこから戻った者はさらに少ないので、確かなことはわからないのだが。

MAP マップ

スロットの極意

このマップの最後に控えているスロットは、目押しの不得意な人には意外と難関だ。目当ての記号が映ってからボタンを押したのでは間に合わないので、その1つか2つ前で押すようにしよう。

このとおりに止めれば成功

雷晶霊の遺跡(2)

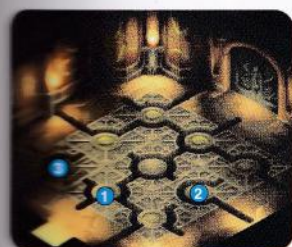
「仕掛けのカギ」の回収法

遺跡の2階の青、赤、緑の扉は、Point A にあるそれぞれの色のスイッチと連動している。ただし、スイッチがオンの状態で開くものとオフの状態で開くものがあるので、ただスイッチをオンにすればいいというものではない。

ちなみに、物語を進めるうえで絶対に必要な「制御球」（仕掛けのカギ）を手に入れるだけなら、緑（または青と赤）のスイッチをオンにするだけでいい。すべてのアイテムを回収したい場合は、緑（または青と赤）のみをオンにして遺跡内を探索したあと、今度は青と赤（または緑）のみをオンにして、さきほど入れなかった場所へ行かなければならない。

「制御球」を手に入れたら制御室へ行き、操作盤を調べて取りつけよう。

電気を扉に導こう

電流パズル部屋の扉を開くには、床にあるスイッチを踏んで電気の流れを切り替え、扉に電気を供給すればいい。このとき、電流によって通路がふさがれると、たとえ扉を開いても進むことはできないので工夫が必要だ。具体的には、写真の順序でスイッチを踏んでいけばOKだ。

床のスイッチをこの順で踏んでいけば、遺跡の奥へ進むことができる。

「ヴォルト」との力比べ

遺跡最深部では雷の大晶霊「ヴォルト」との戦闘になる。戦闘前のイベントでフォッグのHPが1になるので、まず彼のHPを回復してあげよう。「ヴォルト」は雷の晶霊術を主体に、「下方に電撃を走らせる」「体中に無数のトゲを発生させる」といった攻撃をしてくる。また、「セパレートファミリー」という攻撃を受けると高確率で麻痺状態に陥るので、できれば「パラライチェック」を装備させておきたい。

こちらの攻撃方法は、空中の相手にヒットする「裂空斬」や「虎牙破斬」が有効だ。「ヴォルト」の弱点である水属性の晶霊術も使っていこう。

「セパレートファミリー」は回避が困難なうえ、麻痺の追加効果を持つ。

コードを入力せよ

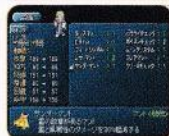
対ヴォルト戦のあとは、背後にある装置にコードを入力して彼の暴走を止めなければならない。装置を調べて起動させ、3つのスロットに書かれているメルニクス語をヒントの通りに並べよう。各スロットの回転を止めるには、前に立って「STOP!!」という表示を出してから◎ボタンを押せばいい。ちなみに、ヒントはメルディに話しかければ確認できる。

聖剣「エクスカリバー」入手

雷晶霊の遺跡の最後のイベントで、光の大晶霊「レム」と闇の大晶霊「シャドウ」から渡される武器「エクスカリバー」。これはリッドの武器のなかでは唯一の光属性で、攻撃力も現時点で入手できる武器のなかでは群を抜いている。そのうえ、攻撃のたびに自分のHPが回復するという効果まであるのだ。当分は彼のメイン武器として使えるだろう。

INFORMATION インフォメーション

アイテム ITEM

	名前	種類
01	パイングミ	道具
02	パナシーアボトル	道具
03	ボルテックソード	武器
04	ピヨハン	装備
05	レッドセージ	道具
06	ルーンボトル	道具
07	ホーリィスタッフ	武器
08	サンダーマント	装備

「サンダーマント」を装備すれば、雷だけではなく風属性のダメージも軽減できる。

「ボルテックソード」は高い攻撃力を誇るが、雷属性なのでここでは使えない。

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
インピベル	5500	水・地
ヴェノン	4100	氷
エアスライサー	4100	風・光
サヴェイジビースト	7400	水
トールマン	8000	光
フォリクルス	5000	水・地
マッドマン	7500	光
ミスト	3600	水・光
ヴォルト（ボス）	54321	水

「フォリクルス」の「サンダーブレード」は超強力。距離を取って回避したい。

「インピベル」の電撃には麻痺効果が。この状態で攻撃されると確実に気絶だ。

フォッグの鉄技「バーニングフォース」は強力だが、一部の敵にはヒットしない。

ROUTE ルート

- EVENT キャ[illegible]
- 制御室を調べヒントを得る
- 制御球を手に入れ制御室に取り付ける
- 電流パズル部屋で扉に電力を供給する
- 「ヴォルト」と戦う
- 装置にコードを入力する
- EVENT レムとシャドウから「エクスカリバー」をもらう
- 職人の町ティンシアへ向かう
- シルエシカのアジトへ行く
- EVENT フォッグが仲間から外れキールが仲間になる
- 船具屋経由でバンエルティア号へ行く
- アイ・ティンシアのスイートルームに泊まる
- 女性の部屋と屋上へ行く
- 船具屋経由でバンエルティア号へ行く

BALIR CASTLE
バリル城

セレスティア
CELESTIA

P.72	A-3

絶海に浮かぶバリルの居城

セレスティア北東の大海の果てに浮かぶ孤島。この島こそが、現在のセレスティアの統治者、「バリル」の本拠地である。島には強固な城塞が築かれているうえ、周辺の海域は大艦隊によって封鎖されており、鉄壁の守りだといえる。もとより一般人が近寄ることのできる場所ではないが、あの自由軍「シルエシカ」でさえも、攻められないでいるというのが実状らしい。

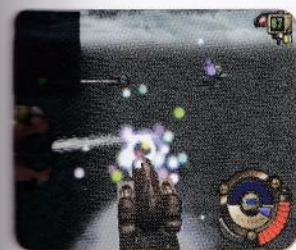
MAP マップ

バリル城
左制御室
玉座
3F
2Fへ
Point G
本丸
2Fへ
右制御室
Point F
Point B
2F
ホール
Point C
3Fへ
Point A
左塔
1F
休憩所
厳選補給
補給部隊
バンエルティア号へ

バリル城近海

バリル艦隊との「海戦」

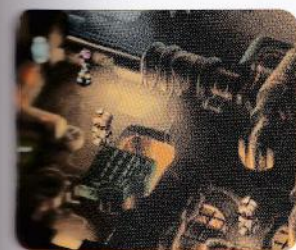
バリル城の海域では、敵の艦隊が待ち受けている。バンエルティア号を操り、これらをすべて撃破していこう(109ページ参照)。

なお、のちほどインフェリア港の船具屋でバンエルティア号の「遊技室」を購入すると、同名のミニゲーム「海戦シミュレーション」をプレイできるようになる。このゲームで12000点以上をあげると、リッドに「カイザー」の称号が与えられるのだ。

バンエルティア号を操り、バリル軍の艦船をすべて沈めるのだ。

バリル城

カードを入手しよう

バリル城に着いたらまず左塔を3Fまで上り、右塔へ移動しよう。右塔2Fに入る部屋に青いスイッチがあるので、ここを狙って「フリーズリング」の氷粒を発射してみよう。すると通路をふさいでいる機械が移動し、先へ進めるようになる。この部屋のPoint Bには「カード」があるので、忘れずに入手しておくこと。

なお、帰りにここへ来ても、「フリーズリング」の氷粒はスイッチまで届かない。つまり、ここは一方通行なのだ。

リングを使い道をふさぐ機械をどかせば、奥にある「カード」のところまで行ける。

エレベーターは損か得か

左塔1Fには、左塔2Fとつながったエレベーターがある。このエレベーターを使用するには、Point Aの装置を作動させなければならない。しかし、そうすると生命維持装置の中のモンスター4体がこちらへ向かって動き始め、これに接触すると「スカルウォーリア」2体、「カーヴァードイル」2体との戦闘になってしまうのだ。

左塔1Fから2Fには階段を使えばすぐに行けるので、わざわざ危険を冒してエレベーターを利用する意味はない。無視してさっさと先を急いだほうがいいだろう。

宝箱モンスター「フェイク」

マップの◆マークの位置にある宝箱は「フェイク」というモンスターが擬態したもので、調べると同時に戦闘に突入してしまう。「フェイク」の能力は驚異的に高いので、戦闘に自信がなければ、逃げることをオススメする。というのも、リッドたちの攻撃はわずかなダメージしか与えられないうえ、未知の晶霊術「ディストーション」を唱えられると、一挙に5000ものHPを奪われてしまうのだ。

この敵を倒すには、動く余裕を与えないこと。「フェイク」はつねに毒状態にあり、時間とともに600程度のダメージを受けていく。つまり、時間を稼げば毒による効果で倒すことができるわけだ。味方のHPをこまめに回復させながらヒット数の多い技や術でつねに誰かが攻撃を与えるようにし、自滅するのを待とう。

フェイクの攻撃を受けると麻痺になることが多いので、「パラライチェック」や「リキュールボトル」などの対策も忘れないようにしたい。

「ディストーション」を唱えられたら、確実に1人は戦闘不能に陥るだろう。

INFORMATION インフォメーション

ホテル HOTEL

場所	価格
休憩所	7700ガルド

ショップ SHOP

名前	種類	価格
[厳選補給]		
アイスコフィン	武器	16000
ミスリルアームズ	武器	40000
ビッグバッグ	武器	19000
シルバークローク	防具	33600
スケールローブ	防具	36000
ラピスブレス	防具	33600
シーブズマント	装備	2400
[補給部隊]		
アップルグミ	道具	100
オレンジグミ	道具	200
ミックスグミ	道具	1000
レモングミ	道具	2500
パイングミ	道具	3000
パナシーアボトル	道具	160
ライフボトル	道具	400
リキュールボトル	道具	1200
ホーリィボトル	道具	200
スペクタクルズ	道具	50

アイテム ITEM

	名前	種類
01	プリティリボン	防具
02	ドラゴンベイン	武器
03	エリクシール	道具
04	レアシールド	防具
05	ドラグナーランス	武器
06	スケールローブ	防具
07	ラピスブレス	防具
08	シルバークローク	防具
09	エリクシール	道具
10	シルバープレート	防具
11	ブラックオニキス	装備
12	ミスリルアームズ	武器

エネミー ENEMY

名前	HP	弱い属性
アンカーリザード	8500	氷
エスカルゴ	5140	—
カーヴァードイル	5800	氷
ギタルクル	6800	—
クビトゥム	5000	光
クレイゴーレム	12000	水
スカルウォーリア	8000	雷
ストロングホーン	7600	水
デス	6000	火・光
フェイク	10000	—
ホムンクルス	15000	火・光
ワイト	9500	火・光
スパイラル(中ボス)	45000	—
シゼル(ボス)	100000	—

ROUTE ルート

ミニゲーム「海戦」 → [EVENT] バリル城到着 → 右塔2Fでカードを入手する → ホールで「スパイラル」と戦う → 右塔1Fでカードをセットする → 右塔1Fのエレベーターを使い3階へ → 右制御室でキーワードを入力 → 左制御室でキーワードを入力 → 「シゼル」と戦う → [EVENT] レイスに助けられる → [EVENT] バリル城前へ → 廃墟の村ルイシカへ向かう

「スパイラル」を倒せ

ホールのPoint Cでは、「スパイラル」1体および「エスカルゴ」4体との戦闘になる。「エスカルゴ」はザコ敵なのであまり問題ないが、ボスの「スパイラル」には警戒が必要だ。というのも、彼が多用する「バーチカルスピン」という技はリーチこそ短いもののヒット数が桁はずれに多く、万一巻き込まれると非常に危険なのだ。

対策として、なるべくリーチの長い武器を装備し、その武器の先端を当てて「バーチカルスピン」の間合いの外から攻撃するようにしよう。相手を画面端に追い込むことができれば、この戦法がやりやすくなる。

「スパイラル」には弱点となる属性がないので、晶霊術は現時点で修得しているうち、もっとも強力なものを使っていこう。

「バーチカルスピン」に巻き込まれると、ヒット数は軽く10を上回ってしまう。

キーワードを入手しよう

右塔2階に置かれていた「カード」を持っている状態で右塔1FのPoint Dにある機械を調べると、何らかのキーワードを入手することができる。

先ほど入手した「カード」を装置にはめると、謎のキーワードが出現する。

エレベーターで3Fへ

キーワード入手後はふたたび上の階へ行かなければならないが、前述したように右塔2Fは一方通行になっているので、来た道を戻ることはできない。そこで、この部屋のPoint Eにある機械を調べてみよう。するとエレベーターが作動し、右塔3Fへ移動することができるのだ。

これ以降は、エレベーターを自由に使い、1Fと3Fを行き来できるようになる。

キーワードの入力その1

右塔3Fに着いたら、Point Fの赤いスイッチに「ソーサラーリング」を撃ち込んでみよう。すると隠し通路が出現し、右制御室へ行けるようになる。この部屋の中央にある機械を調べると、さきほど入手したキーワードを入力することができる。

隠し扉を開け、その奥の部屋にある装置にキーワードを入力しよう。

キーワードの入力その2

左塔3FのPoint Gにある赤いスイッチに「ソーサラーリング」を撃ち込むと、左制御室へつながる隠し通路が出現する。そして左制御室の中央にある機械を調べてキーワードを入力すると、本丸中央の扉が開くのだ。その先にある玉座へ進めば、いよいよバリルとの対面になるはずだ。

「シゼル」との戦いに挑め

とうとうバリル城の玉座までやって来たリッドたち。しかし、目的のバリルはすでにミイラと化していた。一連の事件は、すべて彼の妻、「シゼル」が起こしたものだったのだ。そして彼女は、大崩落を起こしてエターニアの世界全体を破壊するのだという。

リッドたちは「シゼル」との戦闘に突入するが、残念ながら、現時点ではどうあがいても彼女に勝つことはできない。「シゼル」が使う「エターナル・ファイナリティ」という技は、空から巨大なオーラの剣が降ってくる非常に強力な攻撃で、パーティ全員のHPを一瞬のうちに1にしてしまうのだ。この術を何とかしない限り、「シゼル」に勝つことは難しそうだが……。いずれにせよ、この戦いではムダなTPやアイテムの使用を控えたほうがいいだろう。

「エターナル・ファイナリティ」は絶対に防げず、全員のHPが1になってしまう。

「ドラゴンベイン」と「ドラグナーランス」

バリル城の序盤で手に入る武器「ドラゴンベイン」。この大剣はなんと「エクスカリバー」よりも威力が高いが、残念なことに命中率が低い。何よりこの武器は「闇」属性であり、バリル城に出てくる敵にはこの属性に耐性を持つ者も多いので、使用は控えよう。また、中盤で手に入る武器「ドラグナーランス」は[illegible]属性なので、槍が好きだという人は安心して使おう。ただし、この武器には「エクスカリバー」のようなHP回復効果はない。

「フェアリィリング」に注目

中ボスの「スパイラル」を倒すと、「フェアリィリング」という装備アイテムが手に入る。このリングはTPの消費量を半分にしてくれる優れものなので、ぜひ誰かに装備させよう。「フェアリィリング」に限らずボス戦で手に入れたアイテムはその価値に気付かないこともあるので、いいアイテムを拾わなかったかどうか忘れずに確認したい。

今後のストーリー

いよいよ真の敵の正体をつかむことができたリッドたち。冒険はこれからいっそう困難なものになるかもしれないが、何としても「シゼル」の野望を打ち砕き、世界の崩壊をくい止めなければならない。

しかし、彼女に打ち勝つには、その強大な力、とりわけ「エターナル・ファイナリティ」を封じ込める策が必要だ。レイスが残してくれた情報にしたがい、まずはガレノスが待つ[illegible]村ルイシカへ帰ってみよう。

EFREET

火の大晶霊
イフリート

インフェリアの根元晶霊。屈強そうな外見と情熱的で荒々しい心を持つ。「火晶霊の谷」という火山地帯の洞窟に住んでいる。

3
MINI GAME/ EVENT

第3章
ミニゲーム・イベント編

GNOME

地の大晶霊
ノーム

セレスティアの根元晶霊の一翼を担うが、マイペースでとぼけた性格。「地晶霊の廃坑」に多くの小ノームとともに暮らしている。

SYSTEM
MAP
MINI GAME/EVENT
DATA
MATERIAL

MINI GAME/EVENT
ミニゲーム・イベント紹介

「テイルズ」シリーズには毎回多数のミニゲームやイベントが用意されているが、
今回の「テイルズ オブ エターニア」は3枚組みというボリュームだけあってその種類はいままで以上に充実している。
なかには相当手強いものもあり、ほかでは手に入らない貴重な称号やアイテムがもらえるものもあるのだ。
ここでは、そういった世界各地で遊べるミニゲームやイベントを、クリアするためのポイントも合わせて紹介していこう。

MINI GAME ラシュアン河下り

場所	ラシュアンの桟橋
参照ページ	43

ラシュアンの激流をイカダで下る、いってみればサーキットと車が河とイカダに替わったレースゲームと思えば間違いない。

2回目以降のプレイではタイムが表示され、1分5秒以内にクリアすると、リッドの称号「かじとりめいじん」が手に入る。記録に関係なく、取ったグミの1/4（余りは切り捨て）のアップルグミももらえる。

おそらく一番最初にプレイすることになるミニゲームだが、その難易度は他のものと比べてかなり難しい。1回や2回プレイしただけでは称号をゲットできなくて当たり前なので、何度もあきらめずに挑戦してみるといいだろう。

POINT 加速を使いすぎるな!

称号をもらうために絶対必要なのが◎ボタンの加速だ。このボタンを押すとスピードアップするが、この間はイカダの方向を変えることができなくなってしまう。使いどころを間違えると、川縁や岩に激突して大幅にタイムロスしてしまうのだ。写真の場所以外では使用を控え、グミを回収することに専念しよう。

加速の主な使いどころは、中盤の落石地帯とゴール手前の河口だ。

MINI GAME

クレーメルボール

場所	学問の町ミンツ
参照ページ	45

フィールド内を転がっているボールを相手に3回当てると勝ちという、シンプルなミニゲーム。キャラクターとボールにはそれぞれ赤と青の属性があり、ちょうど磁石のように同じ属性なら反発し、違う属性は引き合う性質があるので、これをうまく利用して相手にボールをぶつけよう。ただし、キャラクターの属性は出現するクリスタルを取ることによって変化し、ボールの属性は時間とともに変化する点に注意。また、クリスタルを取った状態で◎ボタンを押すとフィールド全体にキャラクターの属性を及ぼす「属性ボム」が使え、このとき反発力や引き合う力が一番強くなるのだ。

このミニゲームはゲームの進行に応じて2つのバージョンが出現する。そのうち最初のバージョンでは、3連勝するとリッドの称号「ころがしめいじん」が手に入る。

POINT ボールと属性を合わせろ!

基本的にボールの色に合わせてクリスタルを取っていればOK。同じ色どうしなら、当たりそうになっても属性ボムを発動して緊急回避できるからだ。そして、写真のタイミングでボムを発動し、ボールを追いやっていこう。

ポイントでリードしたら、ボールと同じ色のクリスタルで防戦に徹してもいいが、ポイント差を押し切ってしまう戦法も有効。相手にまとわりつきながらボールと異なる属性ボムを使い、自分ごと敵を巻き込んでしまうのだ。

キャラクターとボールの延長上に敵が来たときが同属性ボムの使い時。ただし、属性の変化するタイミングには気をつけよう。

EVENT

ミンツのクイズ

場所	学問の町ミンツ
参照ページ	45

キールが在籍しているミンツ大学では、テイルズシリーズの知識を試すクイズが用意されている。最初に訪れたときは初級問題しかチャレンジできないが、これを突破し、さらにゲームを進めていくと中級、上級へとトライできるのだ。そのうち初級では、見事全問正解すると、リッドの称号「テイルズせんせい」が手に入る。また、上級をクリアすると、装備「コンボコマンド」も入手できるのだ。

POINT テストはやっぱり丸暗記に限る

出題される30問は順番こそランダムだが、その内容は決まっている。純粋に自分の力だけで全問正解したい人は別として、 問題に対応した答えを覚えてしまうのが手っ取り早い。

初級問題

問題	答え	問題	答え
●スタンの妹の名前は?	2:リリス	●アセリアの大地母神といえば?	4:マーテル
●[illegible]に引っ越してきたのは?	1:宿屋	●なぜアーチェを連れ戻そうとしたか?	1:ズボンのゴムが切れた
●[illegible]ルックは世界のために何をしたい?	2:一度、無に帰す	●アクアヴェイルが誇る軍隊の名前は?	2:黒十字軍
●レンブラントの口癖は?	2:ホヒ、ホヒ	●ジャミルに心を操られた王子の名前は?	3:レアード
●[illegible]ディスロウと繋がっていた場所は?	4:ダリルシェイド	●アルテミスがルナに逢うために出した条件とは?	1:キス
●スタン達が付けられた囚人用の装置は?	4:ティアラ	●クレスが過去の世界で初めて訪れた村の名前は?	4:ベルアダム
●クラースが与えられそうになった称号は?	3:マッハ中年	●氷の大河で必要なアイテムは?	4:けがわのマント
●クラースが呼び出した精霊とは?	4:オリジン	●ジョニー登場時のセリフといえば?	1:蒼天の稲妻
●[illegible]ーディアンを鍵とする扉の数は?	3:3	●過去ミッドガルズの騎士団長は誰?	2:ライゼン
●クレスのペンダントは何歳の時?	4:15	●ストレイライズ神殿でのフィリアの階級は?	2:司祭
●セインガルド七将軍の女性将軍は?	3:ミライナ	●フィリアを迎えにきた海竜の名前は?	1:ベルナルド
●海中深くに沈んでいる超古代都市は?	1:トール	●ジャンクランドで嫌悪感を催したのは?	1:フィリア
●[illegible]ハイルでマリアンはどうなった?	3:下の脱出ポッドで逃げた	●チェリクで行われるミニゲームとは?	3:鬼ごっこ
●モリスンの家で、なくなっていたものは?	1:イヤリング	●ミントが夢の中で母にもらったものは?	2:帽子
●トラッシュマウンテンの生体金属は?	2:ベルセリウム	●エルウィンの父が経営する輸入会社は?	2:レイオット

中級問題(抜粋)

- ●雑貨屋に置いてある石像の値段は?
- ●ジョニーが想いを寄せていた女性とは?
- ●ダッシュ競争のスタート地点にいるのは?
- ●スタンの幼なじみの名前は?
- ●裏山でチェルシーは何と話していた?
- ●漆黒の翼のメンバーの1人は?
- ●イシュラントのダオス軍における所属は?
- ●じゃんぱいを作るのにかかる時間は?
- ●リトラー司令の助手になれないのは誰?
- ●浮遊クルーザーがある空中都市は?
- ●未来のユークリッドにいる大臣の口癖は?
- ●アルバにチェルシーが作った料理とは?
- ●「ユミル」にはどんな意味がある?
- ●ベルクラント落下後、闘技場で5回優勝すると?
- ●チェルシーを連れ戻したスタンの駄賃は?

闘技場

場所	王都インフェリア
参照ページ	57

王都インフェリアの一角にあるアリーナで、日々行われている闘技大会。ここでは、参加料を払うことによってリッドを大会に出場させることができるのだ。見事3回戦を勝ち抜くことができれば、豪華な賞品がもらえるので、腕に自信があるならぜひとも挑戦してみよう。最初は王都一決定戦と王国一決定戦の受付しかしていないが、この2つを制すると新たに世界一決定戦の申し込みができるようになる。そして世界一決定戦を制すると……。

また、賞品稼ぎとしてだけではなく、ここにしか登場しないモンスターもいるので、「モンスターずかん」を完成させるためには避けて通れない道なのだ。なお、難易度を「ハード」にしていると、出場するモンスターに若干の違いが見られるので、どうしても図鑑が埋まらないというときは試してみよう。

POINT 十分レベルを上げてからチャレンジ

闘技場ではリッド1人で敵の集団を相手にしなければならず、回復アイテムも使えないため、まず囲まれないようにすることが最も重要。また、弓矢や晶霊術を使ってくる敵がいたら、真っ先に始末することも大切だ。

といっても、初めてインフェリアを訪れた程度のレベルでは、王都一決定戦の第1回戦すらまず勝てないので、十分にレベルを上げ、必殺技や装備が充実してきてから挑戦したほうがいいだろう。

装備変更はOKなので… 相手の属性に合わせて装備を変えてから戦うのが基本。回復効果のある… もオススメだ。

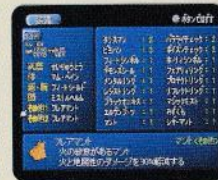
王都一決定戦 参加料 5000ガルド

◎賞品	1回目	20000ガルド&お薬セット
	2回目以降	15000ガルド&グミセット
◎対戦相手	第1回戦	ビーケー×2、レンジャー×1、セージ×1
	第2回戦	クラーケン×2、トリトン×2
	第3回戦	ビーストオーガ×2、ファイアクラウド×2

王国一決定戦 参加料 10000ガルド

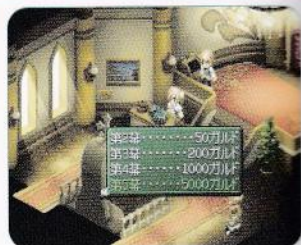
◎賞品	1回目	50000ガルド&もっとお薬セット
	2回目以降	30000ガルド&続グミセット
◎対戦相手	第1回戦	レヴナント×2、メタリカ×1、メガデス×1
	第2回戦	ミスリルゴーレム×2、ブリーズキーパー×2
	第3回戦	イビルリッパー×2、テリブルテンタクル×2

世界一決定戦 参加料 15000ガルド

◎賞品	1回目	????
	2回目以降	????
◎対戦相手	第1回戦	????
	第2回戦	????
	第3回戦	????

EVENT ウルタス・ブイ物語

場所	王都インフェリア
参照ページ	57

闘技場と並ぶ王都インフェリアの名物が、王立劇場で上演されているこの「ウルタス・ブイ物語」。プレーヤーが参加するタイプのミニゲームではないが、第8幕まですべて見ると「ウルタスだいほん」を入手することができるのだ。第1幕の料金は10ガルドと安いが、幕が進むにしたがってだんだん値上がりしていく。初めてインフェリアを訪れたパーティーが、最後まで見ることは難しいはずだ。資金に十分余裕ができてから、まとめて観劇するといいだろう。

料金	
第1幕	10ガルド
第2幕	50ガルド
第3幕	200ガルド
第4幕	1000ガルド
第5幕	5000ガルド
第6幕	????ガルド
第7幕	????ガルド
第8幕	????ガルド

石取りゲーム

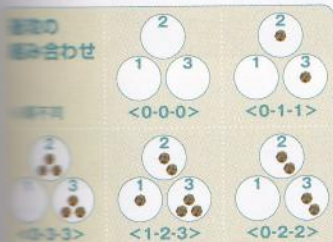
場所	商業の町バロール
参照ページ	61

歴代テイルズシリーズ名物のミニゲームがこの石取りゲーム。ルールは「石を積んだ3つの山から交互に1～3個の石を取っていき、最後の石を取ったほうが勝ち」というものに変更されており、山が3つあるぶん以前のものより難易度は高くなっている。

レベルは最初10からスタートし、一回勝つごとに5上昇して石の数が増えていくが、負けたり棄権すると1づつ下がっていく。クリアすると、初回のみリッドの称号「さんじゅつせいねん」と「ミラクルチャーム」が、2回目以降では「レモングミ」、「パイングミ」、「ミラクルグミ」をそれぞれ入手できる。

参加料等は一切かからない割に賞品がかなり豪華なので、バロール周辺で戦闘を繰り返すよりもはるかに効率よく資金を稼ぐことができる。こんなおいしいミニゲームをプレイしない手はないだろう。

POINT 勝ちパターンを覚えよう

リッドに先攻か後攻を選ぶ権利があるこのゲームでは、完全な勝ちパターンがある。まず最初に、表示されている1、2、3番目の石の数を4で割ろう。そして、それぞれの山の余りが下の組み合わせのどれかに当てはまる場合のみ後攻を選び、それ以外なら先攻でスタート。こちらの番が回ってきたら、余りが<0-X-X>（X:0、1、2、3のどれか）という組み合わせになるように石を取っていこう。

そして、最終的にXの値を0、つまりすべて4の倍数<0-0-0>の状態に持っていけば勝ったも同然。あとはこの状態を崩さないようにしていけば、必ずこちらが最後の石を取ることができるのだ。なお、勝ち続けるとレベルが上がり、効率が悪くなるので、いったん町の外に出てレベルを元に戻そう。

いま、それぞれの余りは「1-3-3」だから、1番目の山から1個取って「0-3-3」にすればいい。

2回目以降は高級グミセットがもらえる。そのまま回復アイテムとして使ってもいいが、売ればかなりの高値で引き取ってくれる。

シャンバルーン

場所	熱砂の町シャンバール
参照ページ	65

リッドを操作して、戦闘フィールド中にある空中浮遊物（シャンバルーン）を規定タイム以内にすべて破壊すると1レベルクリア。5レベルまでクリアするとリッドの称号「キングあんどバルーン」がもらえるのだ。参加料は取られないので、気軽にチャレンジしよう。

また、ある程度ゲームが進むとシャンバルーンは難易度が上がったもう1つのバージョンで遊ぶことができる。ちなみに、このときの賞品はガードボタンと方向キー下でバックステップが出せる「ステップリング」だ。クリアするたびにいくらでももらえるので、多人数プレイをしているときでも心配いらない。

また、後半のシャンバルーンをクリアしてからアイちゃん（バルーンマスターの近くにいる赤い服を着た女の子）に話しかけると、交易品の1つである「うちわ」もゲットできる。

POINT 「エルヴンブーツ」を装備!

後半のシャンバルーンでは、「エルヴンブーツ」を装備し、マニュアル操作にするだけで、1～5レベルまですべて通常技だけでクリアできてしまう。やや難易度の高いレベル4の解法は次の通り。

レベル4 目標タイム:7.00

スタート直後に右へダッシュし、ジャンプ突きで2個まとめて破壊しよう。そして左にダッシュし……

ベストポジションからジャンプ斬りを昇りで出せば、3ついっぺんに破壊できる。あとは左端の1個だけだ。

POINT 「裂空斬」を活用しよう

後半のシャンバルーン攻略にぜひとも欲しいのがリッドの必殺技「烈空斬」だ。レベル2などはこれがないとてもクリアできない。もし覚えていないのなら無視して先に進み、覚えてから再び挑戦するといいだろう。

レベル2 目標タイム:4.00

後半の難関はレベル2。まず通常のジャンプ突きで手前の2つを破壊しよう。

すかさず着地キャンセル裂空斬だ。これで4つまとめて破壊できる。後は残りの2つをダッシュ斬りで片づけよう。

ビストロシャンバール

場所	熱砂の町シャンバール
参照ページ	65

灼熱の町シャンバールを舞台にした料理対決が、このビストロシャンバール。ゲストの注文する料理の味をファラと味マスターの一対一で競い合うのだ。

まず、受付で10000ガルド支払って料理対決のチケットを購入しよう。すると、勝負に使われる題材が発表されるので、料理レベルをマックスまで上げ、正しいレシピを覚えたら準備完了。会場の2階にいるアナウンサーに話しかけるとバトルスタートとなる。あとは4つの材料を調理していき、ゲストの要望に応える料理を作るだけだ。

見事味マスターに勝利すると、1回戦では「みつぼしコック」というファラの称号が手に入るのだ。なお、第3回戦に勝利すると、味マスターの意外な正体が明らかになる。乞うご期待!

第1回戦 オムライス対決 「さっぱり」がキーワード

最初の題材はファラの得意としているオムライスなだけに負けられないところ。ただし、相手はビストロシャンバールの味マスター、最低でもオムライスの料理レベルは最高になっていなければ勝負にならない。ところが、普通のレシピ(ライス、たまご、たまねぎ)ではいくら勝負しても勝てない。何か隠し味が必要なのだろうか?

第2回戦 グラタン対決 元気の出る食材といえば?

第2回戦のゲストはあのレグルス道場のフランコ師範。しかし、いくら料理レベルが最高で正しい材料を使っても、彼から最高の評価はもらえない。元気の出るグラタンを作るには、普通の材料ではダメなのだ。

そこで、調理の最中に聞ける彼の話によ～く耳を傾けてみよう。どうやら、水晶霊の河の奥地が鍵を握っているらしい。

第3回戦 ペスカトーレ対決 本物のトマトを求めて

ダイ・シキョーという名前のどこかで見たおじいさんが今回のゲスト。昔食べたペスカトーレが忘れられないようだ。例によって、正しいレシピで最高の料理レベルをふるって調理しても、味マスターに勝つことはできない。おじいさんの話によると、今と昔では根本的に味が違うとか。とりあえず、第1回戦同様、バロールあたりで情報を収集してみよう。

MINI GAME 晶霊鉄道

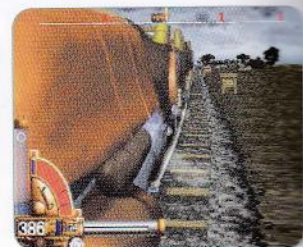
場所	アイメン駅
参照ページ	75

アイメン駅からルイシカ駅に向かう途中に遊べるのがこの晶霊鉄道。列車を運転して駅にうまく停車させ、各駅にいる人たちに手紙を配達していこう。走った距離に応じてブレーキゲージが溜まるようになっており、その分だけブレーキをかけられるのだ。ブレーキレベルは5段階あり、高いほどよく効くが、そのかわりゲージの消費も激しい。

何度も鉄道を走らせてすべての手紙を配達すると、メルディの称号「ぽっぽや」を得られる。

POINT 急ブレーキで一気に停車

操作自体は方向キーの上下しか使用しないため、非常に簡単。しかし、このミニゲームの難しいところは、なんといってもブレーキのかけ所とそのときのブレーキレベルだ。あまりブレーキをかけるのが早いと駅に着く前に列車が止まってしまい、再び列車を動かしても駅に着くまでにブレーキパワーが溜まらない、なんてことになる。

うまく停車するコツは、駅の看板を画面上で確認してからレベル5のブレーキで急停車する事だ。それまでよけいなブレーキ操作をひかえていれば、駅が見えるころにはブレーキパワーがマックスまで溜まっているはず。この状態なら、最高速度から一気に停車することが可能だ。乗り物酔いしやすいキールにはちょっと気の毒だが……。

廃坑

場所	ルイシカ駅
参照ページ	77

ルイシカ駅から地晶霊の廃坑へ向かう際にプレイできる、晶霊鉄道を使ったミニゲーム。モンスターが乗ったトロッコを時限制限内に撃退しよう。◎ボタンを押すとカウントダウンが始まり、◎ボタンを離すとリッドが爆弾を投げる。トロッコまでの距離を計算して投げるタイミングをうまく調節しよう。

2回目以降のプレイではスコアが表示され、20000点以上をあげると「トロッコボンバー」の称号がリッドのものになる。

晶霊鉄道はいったん称号を得るとプレイできなくなるが、このミニゲームは何度も遊ぶことができる。

最後尾を狙え!

モンスターの乗っているトロッコは3両編成。このうち、どこを破壊するかでスコアに大きな差が出てくる。理想的なのは、1発目で最後尾を爆破し、ついで2番目の車両、最後に裸となった先頭車両にトドメを刺すパターン。これだと、合計5500点もの高得点になる。最悪なのがいきなり先頭車両を爆破してしまうパターンで、これだと500点しか入らない。

いかに1発目で最後尾を爆破し、3000点を獲得できるかが「トロッコボンバー」への鍵を握っているといっても過言ではないのだ。

トロッコがこれくらい迫ってきたときにクレーメルボムを投げると、いい感じで最後尾に命中するのだ。

左端までトロッコが到達してしまうと、1回目のプレイでは戦闘になり、2回目以降では－500点×車両数の減点になる。

アラウンド・ザ・セレスティア

場所	港町ペイルティ
参照ページ	91

ラシュアン河下りとはひと味違うが、これもレースゲームに近いミニゲーム。バンエルティア号でマッハ船長と一緒にセレスティアの海をぐるっと一周し、ゴールしたときのタイムを競うものだ。

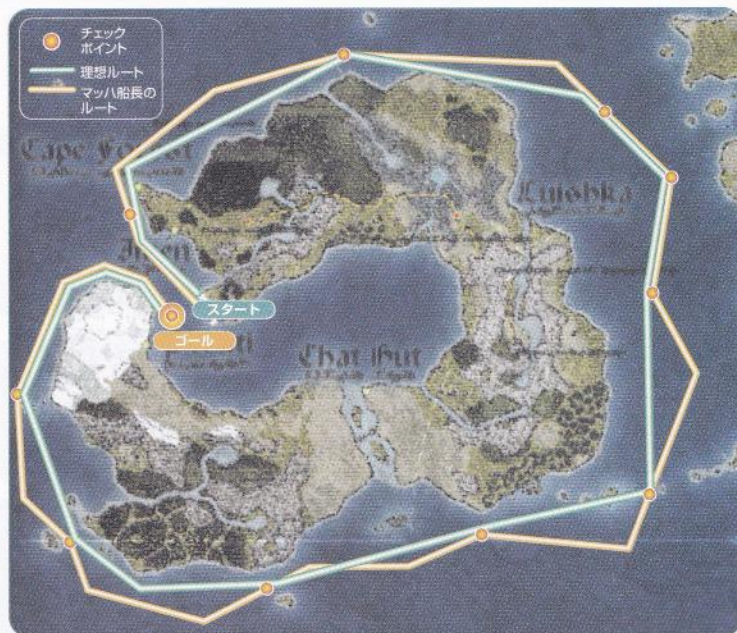
スタートはペイルティ近海。各海域にある晶霊をモチーフにしたチェックポイントを決まった順番に10カ所通過していき、再びペイルティまで戻ってこよう。2分32秒を切る記録を出すと、チャットの称号「いっとうこうかいし」を手に入れることができる。レベルアップ以外で手に入るチャットの称号は数少ないので、彼女にハクを付けたいならぜひともチャレンジしておきたいところだ。

なお、バンエルティア号の操作は普段移動しているときとまったく同じだ。

かなり柄が悪い話し方をするかと思えば、敬礼したりするマッハ船長。

マッハ船長に逆らってはいけない

チェックポイントの位置はゲーム画面右下のマップに表示されないので、実際にその近海まで行かないと確認できない。まずは右のマップを活用し、チェックポイントの位置を把握する(コースを覚える)ことから始めよう。

記録を狙うとなったら、チェックポイント間を直線で結んだ最短距離を通ることも大切だ。マッハ船長の動向にも同時に警戒しなければならない。この船に接触すると、たとえ横からから完全にブロックしてもバンエルティア号の方がはじき飛ばされてしまい、大幅なタイムロスとなる。マッハ船長が追い上げてきたら、おとなしく道を開けよう。そして、彼が加速している間に理想ルートを通って抜き返せば、比較的簡単に2分32秒を切れるだろう。

バンエルティア号はホバークラフトのように空中に浮いているので、衝突するとはじき飛ばされてしまう。

ウィス

場所	地晶霊の廃坑
参照ページ	79

セレスティアで最も流行しているのがこのウィス。4人で対戦するカードゲームだ。配られた6枚のカードを順番に出していき、カードがなくなるか16枚以上になると1回戦終了となり、その時点でカードごとに定められたポイントの合計を精算するのだ。そして、5回戦が終わった段階で最も得点が高い人が最終的な勝者となる。

カードには3種類の属性があり、基本的に同じ属性のカードしか出すことができない。しかし、なかには属性を無視して出せたり、出したあとに属性をチェンジするといった特殊なカードもあり、これらをうまく使うのが勝利への近道となるだろう。

地晶霊の廃坑で強制的にプレイすることになるが、実はある町でもこのウィスを使った勝負がある。ここで勝利するとリッドの称号「ホモルーデンス」が手に入るのだ。

カードの種類一覧表

	ノーマル 2ポイント	属性変化 2ポイント	特殊 5ポイント	攻撃 10ポイント
水属性	**水のカード** 場の属性が水のときに出せる。	**雷のカード** 場の属性が水のときに出せる。その後の属性を風にチェンジ。	**プリズムのカード** 場の属性が水のときに出せる。その後の属性を水、風、火のどれかに指定できる。	**水の攻撃カード** 場の属性が[illegible]か、攻撃カー[illegible]されたときに[illegible]次の人にカー[illegible]引かせ、[illegible]ェンジする。
風属性	**風のカード** 場の属性が風のときに出せる。	**地のカード** 場の属性が風のときに出せる。その後の属性を火にチェンジ。	**チェンジのカード** 場の属性が風のときに出せる。その後の順番を逆転させる。	**風の攻撃カード** 場の属性が[illegible]か、攻撃カー[illegible]されたときに[illegible]次の人に2枚カー[illegible]を引かせ、[illegible]チェンジする。
火属性	**火のカード** 場の属性が火のときに出せる。	**氷のカード** 場の属性が火のときに出せる。その後の属性を水にチェンジ。	**ダブルのカード** 場の属性が火のときに出せる。もう1枚続けて火属性のカードを出せるが、無い場合は1枚引く。	**火の攻撃カード** 場の属性が[illegible]か、攻撃カー[illegible]されたときに[illegible]次の人に2枚カー[illegible]を引かせ、[illegible]チェンジする。

	15ポイント	
万能	**光のカード** 属性に関係なく出せ、さらに属性を指定することができる。ただし、攻撃カードに対しては出すことができない。	**闇のカード** 光のカードと同じく、攻撃カード以外の全属性に対応しており、出したあとに属性の指定までできる。

POINT カードを出す順番を考えよう

ウィスではカードを出す順番に勝敗が左右されるといっても過言ではない。例えば、最後の1枚に攻撃カードや光、闇のカードを残していれば、半分勝負はついたようなもの。

ただし、こういったカードは便利な反面ポイントが非常に高い。勝てそうになかったら高ポイントのカードから出していき、少しでも被害を少なくすることも重要だ。

最後に光や闇カードを残しておけば、攻撃カード以外なら確実にあがれる。

回転寿司

場所	職人の町ティンシア
参照ページ	93

ティンシアの回転寿司屋に入ると、なんと『テイルズ オブ デスティニー』に登場したコングマンが早食い勝負を挑んでくる。ここは食うことにかけてはパーティー内で右に出るものはいないリッドの出番だ。参加料として2000ガルド払うとゲームスタート。回っている寿司を、コングマンより合計金額が多くなるように◎ボタンで食べていこう。ただし、画面右上のゲージが溜まってくると食べるペースが落ちてくるので、ときどき⊗ボタンでお茶を飲んで口直しする必要がある。また、皿の色で得点に違いがあるが、高いものほどゲージの上昇も大きくなってしまう。

コングマンに勝利すると、リッドの称号「はやぐいおう」を得ることができる。

早食いとはいってもむやみに皿を取ってはだめ。頭脳プレイが必要なのだ。

POINT ザコには目もくれるな!

コングマンに勝つにはめやすとして4800ガルド以上食べたいが、流れてくる皿をところかまわず取っていたのではまず負けてしまう。赤い皿と黄色い皿を集中的に狙い、計画的に取らなければならないのだ。そして、白い皿が流れているときにお茶を飲んで口直しをしておくのがベスト。どうしても勝てない人は、右の表の*印の付いた皿だけ取ってお茶を飲んでいれば、かんたんにクリアできるだろう。

[illegible]の皿には、なんとローバーらしきモノも混じっている。[illegible]けで満腹になってしまう。

赤と黄色の皿を全部取れば、それだけで勝つことができる。量より質で勝負だ。

皿	色	皿	色	皿	色	皿	色
1	白*	18	白	36	白	53	赤*
2	白	19	白	37	白	54	白
3	白*	20	黄*	38	白	55	白
お茶		21	白	39	白	56	白
4	白	22	白	40	黄*	57	白
5	白	23	白	お茶		58	白
6	白	24	白	41	白	59	白
7	赤*	25	赤*	42	白	60	黄*
8	白	お茶		43	赤*	お茶	
9	白	26	白	お茶		61	白
10	赤*	27	白	44	白	62	白
お茶		28	白	45	白	63	白
11	白	29	白	46	白	64	赤*
12	白	30	赤*	47	白	65	白
13	白	31	白	48	白	66	白*
14	白	32	白	49	白	67	白
15	白	33	白	50	赤*	68	白
16	赤*	34	赤*	51	白	69	赤*
17	白	35	白	52	白	70	白

※40皿目のローバーを、正面よりも手前で食べれば、その後の赤い皿もギリギリ食べられる。

海戦ゲーム

場所	バリル城
参照ページ	99

バンエルティア号を操作し、敵艦隊を撃破して得点を競うミニゲームだ。バンエルティア号の攻撃手段は晶霊砲と援護射撃の2つ。◎ボタンを押してエネルギーをチャージし、メーターが満タンになると晶霊砲を発射できる。また、一定時間が経つと◎ボタンによる強力な援護射撃が可能になるが、1回援護してもらうとしばらくは使えなくなってしまう。敵の攻撃を受けるとライフゲージが減っていき、0になるとゲームオーバー。チャージ中に⊗ボタンを押すと急加速ができるので、これをうまく使って敵の攻撃をかわそう。

2回目以降のプレイでは得点が表示され、12000pts以上でリッドの称号「カイザー」がゲットできる。

POINT まとめて晶霊砲のえじきにしよう

高得点を狙うには、なんといっても一度に多くの艦を晶霊砲に巻き込むことに尽きる。12000pts以上を狙うなら、最低でも3隻以上をまとめて撃破しなければならない。このときは敵艦だけでなく機雷や魚雷を撃破したときにもカウントされるので、敵艦3や4に機雷や魚雷を出させてからまとめて撃破するといいだろう。そうすれば多少ダメージを受けてライフボーナスが下がったとしても、総合的な得点は飛躍的に向上するはずだ。

援護射撃を使うと得点倍率が下がるので、ハイスコア狙いでは御法度。

敵艦1 300pts

右舷と左舷の両方に弾をばらまいてくる。正面から近づこう。

敵艦2 200pts

正面から弾を撃つタイプ。ただし、あまり弾を撃たないので怖くない。

敵艦3 200pts

移動速度が速く、通ったあとに機雷をばらまいていく。体当たりで動きを止めよう。

敵艦4 500pts

誘導性の魚雷と弾速が遅い弾を撃ってくる大型艦。移動スピードは遅い。

機雷 50pts

敵艦3がばらまく機雷。晶霊砲で破壊できるほか、一定時間が経つと爆発する。

魚雷 50pts

敵艦4が発射してくる。晶霊砲で破壊するか、チャージ中の加速でも壊せる。

EVENT レンズのありか

以前に『テイルズ オブ デスティニー』をプレイしたことがある人なら、レンズと聞いてピンとくるはず。ところが、今回登場するレンズは、店に売って換金するためのものではなく、フィールド上の隠しアイテム的な位置づけになっている。そして、これを一定数集めてレンズ娘・イレーヌの元を訪れると、いろいろな景品がもらえるのだ。

ここでは、どのレンズを見つけたのかチェックしやすいように攻略編の参照ページと合わせて一覧表にまとめてみた。マップ攻略編でカバーできるものをすべて載せてあるが、レンズの在処はここに紹介したものだけとは限らない。もし、まだ見ぬ場所を冒険することがあったら丹念に探してみよう。

インフェリア編 計31個

□ 最果ての村ラシュアン:風車小屋入り口	P.40
□ 最果ての村ラシュアン:リッドの家の地下室	P.40
□ レグルス道場:上級者の部屋のテーブル	P.42
□ レグルス道場:晶霊術の部屋のピンクの箱	P.42
□ 学問の町ミンツ:校庭の木の根本	P.44
□ ミンツ大学:水晶霊研究室	P.44
□ 岩山の観測所:下端の木箱	P.46
□ 望郷の洞窟:エッグベアの巣の奥にある木材	P.48
□ 木陰の村モルル:マゼットの家の暖炉	P.50
□ 水晶霊の河:中央の木の中	P.52
□ いざないの密林:主神像の後ろ	P.54
□ 王都インフェリア:王立劇場受付の観葉植物	P.56
□ インフェリア城:東塔の客間の引き出し	P.56
□ 王都インフェリア:王立天文台の本棚	P.56
□ インフェリア港:右の船乗り場の樽	P.58
□ 連絡船二等船室:隅の壺	P.58
□ バロール港:左下のテントの下	P.58
□ 商業の町バロール:貴金属店の金色の壺	P.60
□ 風晶霊の空洞:落とし穴のあるマップ	P.62
□ 熱砂の町シャンバール:泉の前面	P.64
□ ビストロシャンバール会場:2階のゲスト席	P.64
□ 火晶霊の谷:ソーサラーリングで開ける部屋の宝箱	P.66
□ ファロース教会:休憩部屋左の洋ダンス	P.68
□ 霊峰ファロース:山頂のセーブポイント付近	P.70
□ ワールドマップ:風晶霊の空洞南西	P.38
□ ワールドマップ:シャンバール北西	P.38
□ ???	
□ ???	
□ ???	
□ ???	
□ ???	

セレスティア編 計29個

□ 岬の砦:階段の上	P.74
□ 晶霊の棲む町アイメン:ガレノス家の三角透明テーブル	P.74
□ 地晶霊の廃坑:ノームの集落左下の小道の奥	[illegible]
□ チャットの小屋:B4F	[illegible]
□ チャットの小屋:B1F	[illegible]
□ 氷晶霊の山:雪崩付近	[illegible]
□ 解氷後の港町ペイルティ:港の蟹	[illegible]
□ 解氷後の港町ペイルティ:左側	[illegible]
□ 崩壊後の晶霊の棲む町アイメン:武器工房のショーケース	[illegible]
□ 職人の町ティンシア:フォッグの部屋奥の宝箱	[illegible]
□ 職人の町テティンシア:ノームの銅像	[illegible]
□ 雷晶霊の遺跡:入り口の石版	[illegible]
□ バリル城:港の桟橋	[illegible]
□ バリル城:右塔隠し通路	[illegible]
□ ワールドマップ:ペイルティの南東	[illegible]
□ バンエルティア号:機関室のエンジンの裏	[illegible]
□ ???	
□ ???	
□ ???	
□ ???	
□ ???	
□ ???	
□ ???	
□ ???	
□ ???	
□ ???	
□ ???	
□ ???	
□ ???	

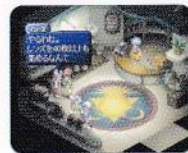
POINT レンズ娘・イレーヌ

レンズはただ持っているだけではまったく役に立たない。10枚集まるたびにレンズ娘・イレーヌのもとを訪れ、数に応じた景品を受け取らなくては意味がないのだ。実戦でかなり役に立つアイテムがもらえるので、現在の枚数はつねにチェックしておこう。見事レンズを60枚全部見つけ出すと……。

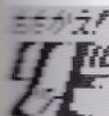
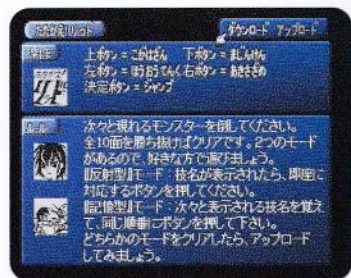
もらえる景品

レンズの枚数	景品
10枚	コンボコマンド
20枚	インフェリマント
30枚	セレスティマント
40枚	イクストリーム
50枚	????
60枚	????

インフェリアではシャンバールにいる。ここまでに[illegible]見つけたかな?

セレスティアにもイレー[illegible]登場する。場所は[illegible]アの道具屋だ。

エタポケ

本作「テイルズ オブ エターニア」にはポケットステーションを使ったミニゲームが4つ用意されている。ただし、これをプレイするにはまず、ゲーム中に出てくる「エタポケ」というアイテムを集めなくてはならない。それを貴重アイテムとして使い、ポケットステーションにダウンロードすればゲームをプレイすることができるのだ。なお、「エタポケ」のダウンロードには6～7ブロック分の空きスペースが必要になる。

同じポケットステーションに「エタポケ」が2つ入っており、もう1つのゲームをプレイしたいときは、インデックス画面で左右ボタンを押せば切り替えられる。このほか、ポケットステーションをプレイステーション本体に差し込んでも、方向キーの左右で「エタポケ」がセレクトできるようになる。

エタポケ1 たたかえ!リッド

入手方法……王都インフェリア
参照ページ…57

4種類の必殺技とジャンプを駆使して、次々と現れるモンスターを倒していこう。「反射型」と「記憶型」という2つのモードがあり、どちらも全10ステージで構成されている。どちらかのモードをクリアしたデータをアップロードし、メッセージ通りに進めるとリッドの称号「アルベインのさんし」と「スマッシュマント」を入手できる。

*「反射型」

技名が表示されてから即座に対応するボタンを押すという、反射神経がモノをいうのがこの「反射型」。間違ったボタンを押したり制限時間に間に合わないと1ミスとなり、5回のミスでゲームオーバーになる。最初の敵では制限時間に余裕があるが、先のステージに進むにつれてどんどん短くなっていくので、より速い反応が要求される。

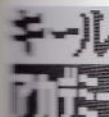
*「記憶型」

次々と表示される技名を覚えてから同じ順番で対応するボタンを押していき、モンスターを倒していこう。このミニゲームでも、先のステージに進むつれて技の種類が増えていき、表示される回数も多くなっていく。記憶力に自信があるならこちらを選択するといいだろう。また、1回ミスしても、次に表示されるのが前回と同じパターンなのが救いだ。

エタポケ2 ダンシング・メルディ

入手方法……晶霊の棲む町アイメン
参照ページ…75

ルール方法も簡単なら、操作方法も決定ボタン1つのみと至ってシンプルなミニゲーム。広がってくるターゲットが画面を回った瞬間に決定ボタンを押して、うまくダンスしよう。タイミングが合っていればCOOL、GOOD、OKの表示とともに得点が加算されていく。また、カーソルの密集地帯で連続クールを決めるとボーナス点も入るのだ。1000点以上のスコアを叩き出したデータをアップロードし、アイメンのボンズに話しかけると「テクニカルリング」を入手できる(アイメンが崩壊する前ならメルディの称号「フライングダンサー」も得られる)。

ガード中にもクイッキーを操れる「テクニカルリング」。マニュアル時のメルディに装備しよう。

エタポケ3 キール・アカデミー

入手方法……???
参照ページ…—

「勉強」モードでメルニクス文字を覚え、「試験」モードで出題される問題をクリアしていこう。博士課程に合格すればクリアとなる。問題形式は次の3タイプだ。また、どうしてもクリアできない人は一覧表を活用してほしい。

クリアしたデータをアップロードし、あることをすれば、キールの称号「ドクターミンツ」を手に入れられる。

■「おなじのえらべ」 表示されるメルニクス文字を覚え、選択肢の中からそれと同じものを選ぶ。
■「あったのえらべ」 表示されるいくつかのメルニクス文字を覚え、出題された問題の中にあったものを選ぶ。
■「なかったのえらべ」 表示されるいくつかのメルニクス文字を覚え、出題された問題の中になかったものを選ぶ。

メルニクス文字一覧

第1期試験	「おなじのえらべ」合格点:60点以上	第4期試験	「おなじのえらべ」合格点:70点以上
第2期試験	「あったのえらべ」合格点:60点以上	修士過程	「あったのえらべ」合計点:70点以上
第3期試験	「なかったのえらべ」合格点:60点以上	博士課程	「なかったのえらべ」合格点:70点以上

エタポケ4 あっちむいてファラ

入手方法……???
参照ページ…—

入手場所やその方法は内緒だが、エタポケ4というアイテムを入手すれば、「あっちむいてファラ」というミニゲームも楽しめる。その内容は名前からも察しがつくように、あっちむいてホイでファラと勝負するというもの。3本先取で1回戦終了となり、3戦連取するとクリア。「ふつう」モードをクリアしたデータをアップロードし、ある場所へ行くと……。また、上級者向けの「ほんき」モードでファラにドップリはまるのもいいだろう。

ダンスオーディション

場所	???
参照ページ	—

世界にはミニゲームがプレイできる場所はまだほかにもある。あるさびれた町は、夜になるとその姿を娯楽の町へと豹変させ、ミニゲームで遊べるようになるのだ。

ここでプレイできるミニゲームの1つがこのダンスオーディション。ステージ上を動くスポットライトに入るようにメルディを操作し、高得点を目指そう。評価は10点満点で、できるだけスポットライトの中心にいるように動くのがポイントだ。方向キーとアナログキーのどちらでも使えるので、やりやすい方でプレイするといいだろう。

8.00以上の評価を出すと合格となり、ダンスマスターから8ジイニのほかに、1人用ならメルディの称号「ぷりぷりマドンナ」が、2人用ならリッドの称号「ダンシンスター」がそれぞれゲットできる。なお、あまりにダンスがひどいと無理矢理中断させられてしまう。

POINT プロの動きを盗め!

ダンスオーディションの参加料は1人用で3ジイニ、2人用で5ジイニ。一方ダンスマスターの見物料はたったの1ジイニ。スポットライトの動きは完全に決まっているので、最初はダンスマスターをよ～く観察してその動きを覚えるのに徹したほうが効率よく上達できる。10回くらい見れば、どこでどう動いたらいいかわかってくるはずだ。

また、ステージの模様を目印に動くとスポットライトの動きを把握しやすい。

ダンスマスターの動き… 盤。これと同じ動き… たら、満点間違い…

オークション

場所	???
参照ページ	—

これもダンスオーディション同様、とある夜の町でプレイできるイベント。ここでは、手数料500ガルドを払って貴重品以外の全アイテムをオークションにかけることができる。出品したアイテムは1日経過（町の外に出る、宿屋に泊まる）するごとに上昇していき、3日目で落札希望価格が落ち着く。そして、満足できる価格がついたら終了し、その金額がリッドたちの儲けとなる。

また、1日に1回、出展したアイテムの落札価格を引き上げることもできるが、もし次の日に買い手がつかなかった場合は自分で引き取らなければならなくなってしまう。儲けは多くなる分、リスクが高くなるわけだ。

10万ジイニ以上儲けて、リッドの称号「アイテムなりきん」を目指そう。

POINT 強引に値段を引き上げろ!

いくらショップでの売値が高くても、通常のアイテムでは大した価格はつかない。ここで儲けるためには、なんといっても「交易品」と「マニアックアイテム」を出品するのが一番。初期価値が高いものほど高値がつくのだ。

そして、ただ値段が上がるのを指をくわえて待っているのではなく、裏で値段を操作すればさらに大儲けできる可能性だってある。交易品なら強引に値段を引き上げても受ける率が高いため、物によっては何十万ジイニという金額を一気に儲けることも可能だ。

自ら値段のつり上げに参加してこそオークションの醍醐味というもの。

隣のショップでは、ほかでは手に入らないレアアイテムを売っていることもある。

交易品	初期価値	マニアックアイテム	初期価値
????	高	ホウテイバンリ	中
????	高	にんとうちざくら	低
ロザニアのドレス	中	おにぼうちょう	低
ドエニスのポプリ	中	みずぐも	低
ウィンドベル	中	アップルシードル	低
おしろい	中	なべのふた	低
きんのチョーカー	低	キルマフルーツ	低
かこもん	低	バナナ	低
うちわ	低		
ウルタスだいほん	低		

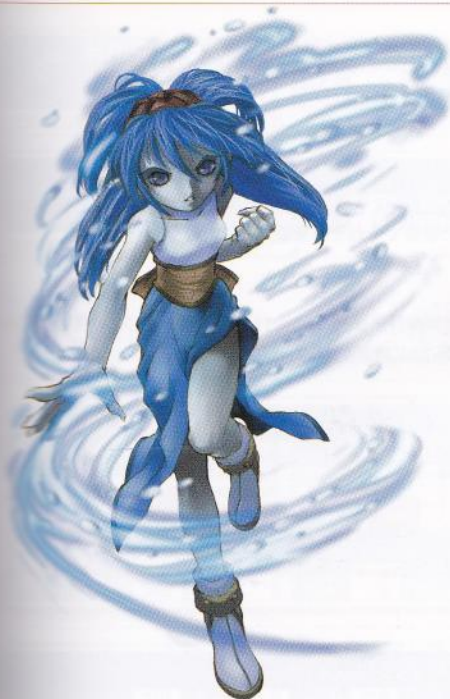
引き上げに対する受け率

引上率	交易品	交易品以外
10%	100%で受ける	90%で受ける
20%	95%で受ける	80%で受ける
30%	90%で受ける	70%で受ける

※2回目以降の引き上げは、上記の数値から－5%、3回目の引き上げは－10%されます。

オークションショップの品ぞろえ

日	品物
1日目	・レジュームリング ・エリクシール ・マジカルリボン
2日目	・ミョルニル ・クリスダガー ・ハヌマンシャフト
3日目	・リフレックス ・レアヘルム ・マジカルリボン
4日目	・エンジェルブレス ・リバースドール ・テクニカルリング
5日目	・すいしょうせき ・りょくしょうせき ・せきしょうせき
6日目	・きしょうせき ・せいしょうせき ・ししょうせき
7日目	・はくしょうせき ・こくしょうせき ・エリクシール
8日目	・ミョルニル ・レアヘルム ・リフレックス

※9日目以降は1日目の売り物に戻ります。

ITEM

ここからはゲーム中に登場するアイテムを紹介していく。アイテムとひとくちには言っても、それに含まれる項目はかな り豊富。「武器」「防具」「装備」「道具」「食材」「料理」「貴重品」の順番でそれぞれを紹介していこう。

武器 WEAPON

武器は「剣」「槍」「斧」「短剣」「大剣」「矛槍」「ナックル」「杖」「矛」「ホイッスル」「銃」「戦 全12種類にわかれており、種類ごとに装備できるキャラクターが決まっているのだ。

アースブレード (地)

斬り	410	防御	0	回避	0	価格	—
突き	405	幸運	0	命中	0	買取値	5000

大地の力を封じた剣。

アイスコフィン

斬り	475	防御	0	回避	0	価格	[illegible]
突き	460	幸運	0	命中	15	買取値	[illegible]

氷の封印の名を冠した剣。

ヴォーパルソード (水)

斬り	735	防御	0	回避	0	価格	—
突き	710	幸運	0	命中	0	買取値	60000

青く輝く刀身を持つ魔剣。

エクスカリバー

斬り	615	防御	0	回避	0	価格	—
突き	590	幸運	5	命中	0	買取値	[illegible]

光を放つ伝説の剣。古代伝説の勇者の所持品とされる。

エターナルソード (?)

斬り	890	防御	0	回避	0	価格	—
突き	850	幸運	0	命中	0	買取値	100000

時空(とき)の名を冠した魔剣。

おにぼうちょう

斬り	500	防御	0	回避	0	価格	[illegible]
突き	470	幸運	0	命中	0	買取値	[illegible]

極限まで研ぎ澄まされた曲刀型の刀剣。

サーベル

斬り	105	防御	0	回避	0	価格	—
突き	85	幸運	0	命中	5	買取値	260

直刀型の斬り専用の刀剣。

シャムシール

斬り	260	防御	0	回避	0	価格	—
突き	200	幸運	0	命中	0	買取値	[illegible]

曲刀型の刀剣。

セイントレイピア

斬り	100	防御	0	回避	0	価格	—
突き	200	幸運	0	命中	0	買取値	100

突き攻撃専用の聖なる細身の刀剣。レイス専用の武器。

ソー・サーベル

斬り	355	防御	0	回避	0	価格	[illegible]
突き	350	幸運	0	命中	5	買取値	[illegible]

ノコギリ状に加工された刀身を持つ剣。

ダオ・ブレード

斬り	295	防御	0	回避	0	価格	4400
突き	285	幸運	0	命中	0	買取値	2200

ナタ状の刀身をもつ剣。

デストロイヤー

斬り	440	防御	0	回避	0	価格	[illegible]
突き	440	幸運	0	命中	0	買取値	[illegible]

クリティカル率が上昇する、破壊剣。

ナイツサーベル

斬り	150	防御	0	回避	0	価格	1600
突き	130	幸運	0	命中	0	買取値	800

王国の騎士たちのために作られた軍用剣。

にんとうちざくら

斬り	740	防御	0	回避	0	価格	—
突き	720	幸運	0	命中	10	買取値	[illegible]

戦場に血の花咲かす忍者刀。伝説の女忍者も手にしたという。

ニンブルレイピア

斬り	200	防御	0	回避	0	価格	—
突き	320	幸運	0	命中	10	買取値	1800

風のように素早く敵を突くことができる細身の剣。

バスタードソード

斬り	180	防御	0	回避	0	価格	—
突き	175	幸運	0	命中	0	買取値	[illegible]

長い刀身を持つ片手半剣。

フランベルジュ (火)

斬り	320	防御	0	回避	0	価格	—
突き	320	幸運	0	命中	0	買取値	3000

炎をかたどった刀身を持つ剣。

フレイムソード

斬り	610	防御	0	回避	0	価格	—
突き	605	幸運	0	命中	5	買取値	[illegible]

刀身に炎をまとった魔剣。

ボルテックソード （雷）

斬り	550	防御	0	回避	0	価格	—
突き	565	幸運	0	命中	10	買取値	20000

七つの支刀をもった雷剣。

ラストフェンサー

斬り	765	防御	0	回避	3	価格	—
突き	758	幸運	5	命中	10	買取値	100000

リバヴィウス鉱から作った剣。

レイピア

斬り	80	防御	0	回避	0	価格	—
突き	140	幸運	0	命中	10	買取値	400

突き攻撃専用の細身の刀剣。

ロングソード

斬り	70	防御	0	回避	0	価格	300
突き	70	幸運	0	命中	0	買取値	150

刃渡り90センチ程の鉄製の長剣。

槍 SPEAR

アークウィンド （風）

斬り	170	防御	0	回避	0	価格	—
突き	320	幸運	0	命中	5	買取値	1600

風の名を冠した槍。その一振りは突風を巻き起こす。

オーガランス （地）

斬り	300	防御	0	回避	0	価格	—
突き	450	幸運	0	命中	5	買取値	4800

牙のような刃が、一撃で敵を切り裂く。

グーングニル

斬り	600	防御	0	回避	0	価格	—
突き	999	幸運	0	命中	5	買取値	90000

終末の戦いの際に作られたといわれる槍。

コルセスカ

斬り	80	防御	0	回避	0	価格	—
突き	230	幸運	0	命中	0	買取値	750

ポールウェポンの類型。三叉槍、ウィンドスピアとも呼ばれる。

ショートスピア

斬り	50	防御	0	回避	0	価格	300
突き	85	幸運	0	命中	0	買取値	150

オーソドックスな槍。

ショートランス

斬り	100	防御	0	回避	0	価格	1920
突き	220	幸運	0	命中	5	買取値	960

持ち手部分が工夫されており非常に扱いやすい。

デモンジャベリン （闇）

斬り	320	防御	0	回避	0	価格	12000
突き	520	幸運	0	命中	5	買取値	6000

を浴びた半星球型の先端をもつ槍。

トライデント （水）

斬り	240	防御	0	回避	0	価格	6400
突き	400	幸運	0	命中	0	買取値	3200

ウンディーネの槍を模して作ったといわれる槍。

ドラグナーランス

斬り	400	防御	0	回避	0	価格	—
突き	680	幸運	0	命中	0	買取値	21000

一撃で倒せるといわれる武器。

パルチザン

斬り	155	防御	0	回避	0	価格	2960
突き	260	幸運	0	命中	10	買取値	1480

滑らかな研ぎ澄まされた鋼の刃を持つ三叉槍。

フレイムスピア （火）

斬り	500	防御	0	回避	0	価格	—
突き	780	幸運	0	命中	0	買取値	32000

の力を封じ込めた槍。

ロングスピア

斬り	66	防御	0	回避	0	価格	500
突き	130	幸運	0	命中	0	買取値	250

一般兵士用に普及している長めの槍。

斧 AXE

ガイアクリーヴァ （地）

斬り	999	防御	0	回避	0	価格	—
突き	500	幸運	0	命中	-5	買取値	84000

の力を宿した特殊な斧。

クレセントアクス

斬り	300	防御	0	回避	0	価格	2200
突き	140	幸運	0	命中	0	買取値	1100

三日月型の刃を取りつけた斧。

ストライクアクス （雷）

斬り	680	防御	0	回避	0	価格	—
突き	320	幸運	0	命中	-5	買取値	18000

の力を帯びた特殊な斧。

ハンドアックス

斬り	75	防御	0	回避	0	価格	—
突き	60	幸運	0	命中	0	買取値	160

狩猟用の斧。

バトルアクス

斬り	190	防御	0	回避	0	価格	—
突き	60	幸運	0	命中	5	買取値	700

に作られた斧。

バトルピック

斬り	480	防御	0	回避	0	価格	12400
突き	200	幸運	0	命中	0	買取値	6200

破壊力に優れた戦闘専用のハンマー。

バルディッシュ

斬り	410	防御	0	回避	0	価格	8400
突き	300	幸運	0	命中	0	買取値	4200

の刃が敵を切り裂く。

フランシスカ

斬り	110	防御	0	回避	0	価格	400
突き	70	幸運	0	命中	0	買取値	200

扱いやすい鉄製の斧。

SYSTEM / MAP / MINI GAME/EVENT / DATA / MATERIAL

短剣 DAGGER

アサルトダガー 風

斬り	250	防御	0	回避	0	価格	—
突き	260	幸運	0	命中	30	買取値	1600

扱いやすく、鋭い切れ味をもつ短剣。

カタール

斬り	450	防御	0	回避	2	価格	175[illegible]
突き	450	幸運	0	命中	20	買取値	[illegible]

ミスリル製の短剣。使いやすさが追求されている。

グラディウス

斬り	320	防御	0	回避	0	価格	8400
突き	310	幸運	0	命中	20	買取値	4200

丹念に打ち鍛えられた鋼鉄製の短剣。

クリスダガー

斬り	650	防御	0	回避	0	価格	—
突き	650	幸運	0	命中	30	買取値	200[illegible]

神秘的な金属から鍛えられた短剣。

ショートソード

斬り	50	防御	0	回避	0	価格	200
突き	40	幸運	0	命中	30	買取値	100

シンプルな形の短剣。

チンクエデア

斬り	160	防御	0	回避	0	価格	—
突き	170	幸運	0	命中	30	買取値	[illegible]

水晶の刃をもつ短剣。思いの外鋭い切れ味をもつ。

ノームピック 地

斬り	390	防御	0	回避	0	価格	—
突き	360	幸運	0	命中	30	買取値	5000

硬質の石から作られた小型のハンマー。

大剣 LARGE SWORD

グレートソード

斬り	390	防御	0	回避	-3	価格	6600
突き	370	幸運	0	命中	-20	買取値	3300

名工の手によるスティールソード。

スティールソード

斬り	330	防御	0	回避	-2	価格	240[illegible]
突き	240	幸運	0	命中	-20	買取値	120[illegible]

何度も鋼を鍛えて作られた強靭な剣。

せいりゅうとう 水

斬り	865	防御	5	回避	0	価格	—
突き	840	幸運	0	命中	-10	買取値	75000

神秘的な輝きを放つ刀。持つ者は、水晶霊の加護があるという。

ソウルイーター

斬り	490	防御	0	回避	0	価格	—
突き	430	幸運	0	命中	-30	買取値	56[illegible]

この剣で殺した者たちの、魂を食らうといわれる剣。

ドラゴンベイン 闇

斬り	670	防御	0	回避	0	価格	—
突き	650	幸運	0	命中	-30	買取値	26000

竜殺し専用の剣。戦闘後でも、刃が曇ることがない。

ハヌマンシャフト

斬り	790	防御	0	回避	0	価格	—
突き	740	幸運	5	命中	-20	買取値	330[illegible]

名高い英雄が愛用したといわれる、大剣並の大きさのある戦闘用の杖。

矛槍 HALBERD SPEAR

ウォーハンマー

斬り	370	防御	0	回避	0	価格	9000
突き	370	幸運	0	命中	-10	買取値	4500

長い持ち手のある強力なハンマー。

セントハルバード

斬り	630	防御	0	回避	0	価格	—
突き	630	幸運	8	命中	-15	買取値	300[illegible]

至高の神の祝福を受けた聖なるハルバード。

デッキブラシ 風

斬り	200	防御	0	回避	0	価格	—
突き	200	幸運	0	命中	30	買取値	200

風晶霊の加護を受けた、神秘のデッキブラシ。

ハルバード

斬り	300	防御	0	回避	0	価格	38[illegible]
突き	300	幸運	0	命中	-5	買取値	19[illegible]

斧と槍の特製をあわせもつ優秀な武器。

ヘビーグレイブ

斬り	220	防御	0	回避	0	価格	2000
突き	220	幸運	0	命中	-10	買取値	1000

滑らかな流線型の刃をもつ斧槍。

ポールアクス

斬り	120	防御	0	回避	0	価格	—
突き	120	幸運	0	命中	-15	買取値	5[illegible]

アクスの類型ながら、ハルバードに近い特性をもつ武器。

ミョルニル 雷

斬り	510	防御	0	回避	0	価格	—
突き	515	幸運	0	命中	-10	買取値	20000

雷晶霊の力を宿した武器。

ナックル KNUCKLE

アイアンアームズ

拳	180	防御	0	回避	0	価格	—
蹴り	165	幸運	0	命中	2	買取値	940

の武具。格闘家の動きにフィットする。

ヴェノム

拳	240	防御	0	回避	0	価格	—
蹴り	215	幸運	0	命中	3	買取値	2000

大蛇の毒牙を使用した武具。マヒの追加効果あり。

カイザーナックル

拳	760	防御	0	回避	0	価格	—
蹴り	725	幸運	0	命中	10	買取値	72000

を冠する武具。覇王の心を持つ者のみが装備可能。

クリスタルシェル

拳	400	防御	0	回避	0	価格	12000
蹴り	420	幸運	0	命中	5	買取値	6000

神秘的な水晶を突起部にはめ込んだ武具。

ゴーストシェル 闇

拳	365	防御	0	回避	0	価格	—
蹴り	360	幸運	-10	命中	0	買取値	5200

の呪いが込められた武具。

ゴッドウェポン 光

拳	800	防御	0	回避	0	価格	—
蹴り	805	幸運	10	命中	7	買取値	88000

使用する者の願いが叶うといわれる、稀有な武具。

シルバーナックル

拳	275	防御	0	回避	0	価格	7600
蹴り	255	幸運	0	命中	10	買取値	3800

のなされた、見た目も性能も優れた武具。

ダイヤナックル

拳	660	防御	0	回避	0	価格	—
蹴り	635	幸運	0	命中	7	買取値	70000

突起部にダイヤをはめ込んだナックル。

チェインアームズ

拳	90	防御	0	回避	0	価格	—
蹴り	92	幸運	0	命中	5	買取値	340

クサリで編み上げられた武具。

ドラゴンファング

拳	470	防御	0	回避	0	価格	18800
蹴り	440	幸運	0	命中	10	買取値	9400

研磨したドラゴンの牙をとりつけた武具。

ニードルグローブ

拳	210	防御	0	回避	0	価格	2400
蹴り	180	幸運	0	命中	5	買取値	1200

に、鋭く長い爪をつけたもの。

パワーアームズ

拳	67	防御	0	回避	0	価格	400
蹴り	75	幸運	0	命中	3	買取値	200

打撃力を強化した皮の武具。

フレアアームズ 火

拳	580	防御	0	回避	0	価格	—
蹴り	620	幸運	0	命中	7	買取値	33000

の力を宿した武具。

ベアクロー

拳	325	防御	0	回避	0	価格	—
蹴り	320	幸運	0	命中	8	買取値	4800

熊の爪を使ったクロー。その傷跡は熊に襲われたように裂ける。

ポイズンソーン

拳	118	防御	0	回避	0	価格	1440
蹴り	125	幸運	0	命中	7	買取値	720

と、とげを用いた武具。毒の追加効果あり。

ボーンナックル 闇

拳	300	防御	0	回避	0	価格	—
蹴り	295	幸運	-6	命中	2	買取値	4400

罪人の骨を削って作った不吉な武具。

ミスリルアームズ

拳	515	防御	0	回避	0	価格	40000
蹴り	530	幸運	0	命中	5	買取値	20000

を秘めた金属のミスリルを、全体に使用している。

レザーアームズ

拳	60	防御	0	回避	0	価格	—
蹴り	68	幸運	0	命中	2	買取値	250

なめした皮で作られた武具。

杖 ROD

ジェムロッド

攻撃	200	防御	0	回避	0	価格	3200
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	1600

な宝石を飾りつけた杖。

スカルスタッフ

攻撃	380	防御	0	回避	0	価格	11200
知力	5	幸運	-10	命中	0	買取値	5600

先端に骸骨のついた不気味な杖。

BCロッド

攻撃	740	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	37500

ロッド。古の晶霊術師が愛用した至高の杖。

ホーリィスタッフ 光

攻撃	480	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	8	命中	0	買取値	16800

神の祝福を受けた神聖なる杖。

ルビーワンド

攻撃	260	防御	0	回避	0	価格	7200
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	3600

ビーを飾りつけた杖。

ロッド

攻撃	40	防御	0	回避	0	価格	400
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	200

カシで作られたシンプルな杖。

矛 MACE

スターメイス

攻撃	650	防御	0	回避	0	価格	—
知力	5	幸運	5	命中	0	買取値	28000

振りかざすと星のきらめきのような、美しい軌跡を残す魔法の鎚矛。

メイス

攻撃	110	防御	0	回避	0	価格	[illegible]
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	[illegible]

先端に金属の塊のついた鎚矛。

ホイッスル WHISTLE

ウグイスブエ

攻撃	160	防御	0	回避	0	価格	1640
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	820

ウグイスの形をした笛。音色も鳴き声と同じ。

エターニアM

攻撃	750	防御	0	回避	0	価格	—
知力	5	幸運	0	命中	0	買取値	[illegible]

エターニアメロディー。永遠に愛を奏でるといわれる伝説の笛。

トゥインクルF

攻撃	580	防御	0	回避	0	価格	—
知力	3	幸運	8	命中	0	買取値	24000

トゥインクルフルート。星々のまたたきのように美しい音色。

トツゲキラッパ

攻撃	460	防御	0	回避	0	価格	[illegible]
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	[illegible]

戦闘が始まる時に吹く笛。士気が高まる音色。

ピヨピヨW

攻撃	100	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	5	命中	-5	買取値	660

ピヨピヨホイッスル。ヒヨコの形をしたかわいい笛。

プリティホラガイ

攻撃	200	防御	0	回避	0	価格	[illegible]
知力	0	幸運	8	命中	0	買取値	[illegible]

戦闘が始まる時に吹く笛。吹くには練習が必要。

ホイッスル

攻撃	35	防御	0	回避	0	価格	300
知力	0	幸運	0	命中	-3	買取値	150

号令をかける時に最適。

メモリーW

攻撃	300	防御	0	回避	0	価格	[illegible]
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	[illegible]

メモリーホイッスル。小さい頃になくした銀製の笛。

銃 GUN

アサルトショット

攻撃	485	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	11000

戦場の最前列で戦う男の必需品。

インパルスカノン

攻撃	700	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	26000

衝撃的な性能。これで敵もいちころだぜ!!

グランマグナム

攻撃	610	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	20000

ダンディズムを追求する、全ての男たちへ。

フォトンイレイズ

攻撃	840	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	32000

強力無比なパワーで、全てのものを消し去る。

プラズマカノン

攻撃	525	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	15000

敵を焼き尽くす素敵な破壊砲弾。

メガグランチャー

攻撃	955	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	74000

最先端・最高峰を追い求めるあなたに。

鞄 BAG

チャットバッグ

攻撃	315	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	[illegible]

晶霊の力を圧縮する機能のあるカバン。

トートバッグ

攻撃	400	防御	0	回避	0	価格	[illegible]
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	[illegible]

何でも入るかわいい手さげ袋。

ビッグバッグ

攻撃	480	防御	0	回避	0	価格	[illegible]
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	[illegible]

圧縮機能もビッグになった、ワイドなカバン。

ラックバッグ

攻撃	720	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	30	命中	0	買取値	[illegible]

不幸にならないついてるカバン。

ワンダーバッグ

攻撃	780	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	8	命中	0	買取値	[illegible]

アイフリードも愛用した驚異のカバン。

防具 PROTECTOR

防具は「兜」「帽子」「サークレット」「リボン」「鎧」「クローク」「ローブ」「盾」「ブレスレット」の全9種類。防具も武器と同様、その種類によって装備できるキャラクターが決まっているのだ。

兜 HELMET

名称	攻撃	知力	防御	幸運	回避	命中	価格	買取値	説明
アーメットヘルム	0	0	5	0	0	0	1440	720	[illegible]顔全体をおおう鉄製の兜。
アイアンサレット	0	0	3	0	0	0	—	500	鉄製の兜。顔の下半分のみ露出するタイプ。
クロスヘルム	0	0	10	0	0	0	3600	1800	アーメットヘルムの類型。機能的に洗練されている。
ゴールデンヘルム	0	0	24	0	5	0	—	22000	黄金の兜。古き時代賢王が所持していたといわれる。
スターヘルム	0	0	28	2	3	0	—	32000	[illegible]金属で作られた兜。防御力が高く、軽い。
デュエルヘルム	0	0	14	0	0	0	5000	2500	古(イニシエ)の王国で、英雄とうたわれた戦士に贈られた兜。
ミスリスヘルム	0	2	18	0	0	0	—	4200	[illegible]を秘めた金属のミスリルを使用した兜。
レアヘルム	0	0	20	0	0	0	—	8000	名工の魂のこもった無二の傑作品。
レザーヘルム	0	0	1	0	0	0	240	120	[illegible]兜。頭部のみをおおうタイプ。

帽子 BERET

名称	攻撃	知力	防御	幸運	回避	命中	価格	買取値	説明
アイフリードハット	0	0	12	0	0	0	—	4400	[illegible]アイフリード愛用の帽子。
キャプテンハット	0	0	24	0	12	0	—	19800	海賊の魂と歴史を刻んだ最強の帽子。
パイレーツハット	0	0	18	0	6	0	—	8700	[illegible]きのこない伝統的な海賊帽。

サークレット SERCRET

名称	攻撃	知力	防御	幸運	回避	命中	価格	買取値	説明
クレスのバンダナ (?)	0	0	0	0	20	10	—	—	[illegible]にお似合いです。
ゴールドクレスト	0	8	2	0	0	0	3560	1780	身につけると、集中力が増すという黄金のサークレット。
サークレット	0	4	1	0	0	0	760	380	[illegible]まれた銀製のサークレット。
スターサークレット	0	24	5	0	0	0	—	32000	光を浴びると星のように輝く神秘的なサークレット。

ホーリィクレスト

攻撃	0	防御	4	回避	0	価格	—
知力	18	幸運	5	命中	0	買取値	28000

神の言葉を彫り上げたという聖なるサークレット。

ミスリルクレスト

攻撃	0	防御	3	回避	0	価格	—
知力	12	幸運	0	命中	0	買取値	[illegible]

魔力を秘めた金属のミスリルを使用したサークレット。

リボン RIBBON

アーチェのリボン
水 風 火 地

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	50	命中	0	買取値	1000

ヒロイン?にお似合いです。

ストライプリボン

攻撃	0	防御	9	回避	5	価格	[illegible]
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	[illegible]

しましま模様のリボン。

チェックリボン

攻撃	0	防御	16	回避	10	価格	10000
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	5000

タータンチェックのリボン。

プリティリボン

攻撃	0	防御	20	回避	5	価格	—
知力	0	幸運	5	命中	0	買取値	[illegible]

とてもかわいらしいリボン。

ブルーリボン

攻撃	0	防御	5	回避	0	価格	2800
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	1400

青いリボン。

マジカルリボン

攻撃	0	防御	26	回避	3	価格	—
知力	5	幸運	0	命中	0	買取値	[illegible]

強力な念がこめられたリボン。デザインのセンスも光る。

リボン

攻撃	0	防御	2	回避	0	価格	200
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	100

赤いリボン。

鎧 ARMOR

ゴールドアーマー
水 風 火 光

攻撃	0	防御	49	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	80000

輝く黄金の鎧。古代伝説の勇者の所持品とされる。

シルバープレート

攻撃	0	防御	28	回避	-5	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	[illegible]

全身を金属板でおおった鎧。

スプリントメイル

攻撃	0	防御	15	回避	0	価格	8000
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	4000

チェインメイルの胸部に金属板をあてて強化した上半身鎧。

ソフトレザー

攻撃	0	防御	2	回避	0	価格	[illegible]
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	[illegible]

柔らかくなめした皮を重ねて作った皮鎧。動きを束縛しない。

チェインメイル

攻撃	0	防御	10	回避	0	価格	1900
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	950

直径1～2センチの金属輪を編んで作った上半身鎧。

ハードレザー

攻撃	0	防御	4	回避	0	価格	[illegible]
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	[illegible]

丈夫で硬い皮を重ねて強度を増した皮鎧。

バトルスーツ

攻撃	0	防御	22	回避	-3	価格	16800
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	8400

金属板が細かく分かれ、可動部はチェインメイルで覆われている。

プレートメイル

攻撃	0	防御	18	回避	-3	価格	[illegible]
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	[illegible]

上半身を金属板でおおった鎧。

プロテクター

攻撃	0	防御	7	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	780

機敏さを活かすため、胸部のみを覆った防具。

マム・ベイン
地 氷 雷

攻撃	0	防御	42	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	[illegible]

大いなる大地母神の守りを受けた鎧。

ミスリルプレート

攻撃	0	防御	37	回避	-3	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	30000

不思議な力を秘めたミスリル銀製のプレートアーマー。

リフレックス

攻撃	0	防御	35	回避	-3	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	[illegible]

反射という名を冠した強力な鎧。

リングメイル

攻撃	0	防御	13	回避	0	価格	3500
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	1750

直径4センチほどの金属輪を皮にぬいつけた上半身鎧。

レアプレート

攻撃	0	防御	38	回避	-5	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	[illegible]

名工の魂のこもった無二の傑作。

クローク CLOAK

アンバークローク

攻撃	0	防御	10	回避	10	価格	7800
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	3900

[illegible]くの飾りつけがなされたクローク。

クローク

攻撃	0	防御	5	回避	0	価格	200
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	100

丈夫な布で出来たクローク。

シルククローク

攻撃	0	防御	10	回避	0	価格	1840
知力	1	幸運	2	命中	0	買取値	920

[illegible]のクローク。着る者に気品を与える。

シルバークローク

攻撃	0	防御	16	回避	7	価格	33600
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	16800

銀糸を編み込んで作った衣。

スタークローク ?

攻撃	0	防御	40	回避	0	価格	—
知力	3	幸運	0	命中	0	買取値	72000

[illegible]星のような輝きをみせる、魔力のこもった衣。

ホーリィクローク

攻撃	0	防御	25	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	5	命中	0	買取値	26000

至高神の祝福を受けたと言われる聖衣。

ホワイトクローク

攻撃	0	防御	8	回避	5	価格	1480
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	740

[illegible]な心を持つ者のみが着る事のできる純白のクローク。

ミスリルメッシュ

攻撃	0	防御	35	回避	5	価格	—
知力	2	幸運	0	命中	0	買取値	30000

魔力を秘めた金属ミスリルを、糸状にして編んだクローク。

ローブ ROBE

クリスタルローブ

攻撃	0	防御	12	回避	2	価格	4200
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	2100

[illegible]の飾りのついたローブ。

スケールローブ

攻撃	0	防御	22	回避	0	価格	36000
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	18000

怪魚のウロコを散りばめたローブ。毒・衰弱の耐性がある。

スピリットローブ ★

攻撃	0	防御	34	回避	5	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	70000

[illegible]の加護が受けられるという貴重な衣。

フェザーローブ

攻撃	0	防御	9	回避	3	価格	1560
知力	0	幸運	2	命中	0	買取値	780

羽のように軽いローブ。

ブラッディローブ 闇

攻撃	0	防御	14	回避	5	価格	8800
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	4400

[illegible]赤いローブ。

ミスティローブ

攻撃	0	防御	14	回避	0	価格	1440
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	720

霧のような薄い布で出来ているローブ。

ムーンローブ

攻撃	0	防御	28	回避	0	価格	—
知力	3	幸運	0	命中	0	買取値	30000

[illegible]られた光り輝く衣。

ローブ

攻撃	0	防御	12	回避	1	価格	300
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	150

厚手の布で出来た外衣。

盾 SHIELD

Rラインシールド

攻撃	0	防御	28	回避	4	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	8000

[illegible]ド。構えると闘志が涌きあがってくる。

アップルシードル

攻撃	0	防御	0	回避	10	価格	—
知力	0	幸運	5	命中	0	買取値	400

リンゴの形をした不思議な盾。

アンクシールド

攻撃	0	防御	10	回避	4	価格	5200
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	2600

[illegible]印アンクが配された盾。ヒーリング効果がある。

ウッドシールド

攻撃	0	防御	3	回避	1	価格	200
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	100

丈夫な木で作られた盾。

オーダーシールド

攻撃	0	防御	26	回避	10	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	9000

[illegible]の入った盾。

カイトシールド

攻撃	0	防御	13	回避	5	価格	4000
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	2000

凧のような形の金属製の盾。

カオスシールド

攻撃	0	防御	40	回避	2	価格	—
知力	0	幸運	-5	命中	0	買取値	20000

赤い十字模様の盾。

ストームシールド 風

攻撃	0	防御	6	回避	3	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	400

風耐性を追求して作られた盾。

バックラー

攻撃	0	防御	4	回避	2	価格	460
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	230

鉄製の小型の盾。

Bラインシールド

攻撃	0	防御	12	回避	32	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	25000

ブルーラインシールド。別名「見きりの盾」とも呼ばれる。

フィートシールド 火

攻撃	0	防御	6	回避	8	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	1200

火耐性のある四角い盾。

レアシールド

攻撃	0	防御	10	回避	28	価格	—
知力	0	幸運	5	命中	0	買取値	30000

豪華な装飾を施した盾。性能も抜群。

スターシールド 闇

攻撃	0	防御	30	回避	10	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	15000

輝く星の形をした盾。闇耐性がある。

なべのふた 火

攻撃	0	防御	2	回避	0	価格	100
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	50

火耐性のある家庭用品。盾にもなる。

ビームシールド

攻撃	0	防御	32	回避	12	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	25000

不思議な色と形をした盾。高い防御効果をもつ。

ファインシールド

攻撃	0	防御	18	回避	8	価格	6000
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	3000

二重に金属でおおい、より強度を高めた盾。

ラウンドシールド

攻撃	0	防御	9	回避	3	価格	1600
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	800

強度の高い丸型の盾。

ブレスレット BRACELET

アイアンリスト

攻撃	0	防御	3	回避	0	価格	1320
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	660

鉄製のリストバンド。

キッチンミトン 火

攻撃	0	防御	5	回避	5	価格	3560
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	1780

料理用のナベつかみ。

ゴールドブレス

攻撃	0	防御	8	回避	0	価格	9600
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	4800

金属の腕輪。

ダイヤブレス

攻撃	0	防御	14	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	18000

ダイヤを使ったぜいたくなブレスレット。

ブレスレット

攻撃	0	防御	5	回避	0	価格	3360
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	1680

銀製の腕輪。

ラピスブレス

攻撃	0	防御	11	回避	0	価格	33600
知力	2	幸運	2	命中	0	買取値	16800

ラピスラズリがはめ込んであるブレスレット。

リストバンド

攻撃	0	防御	1	回避	0	価格	240
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	120

汗止めの布製バンド。

エンジェルブレス

攻撃	0	防御	18	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	8	命中	0	買取値	22000

天使が彫り込まれた幸せの腕輪。

キューティミトン

攻撃	0	防御	15	回避	5	価格	—
知力	0	幸運	5	命中	5	買取値	20000

キュートなミトン。

スターブレス

攻撃	0	防御	26	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	30000

未知の金属でできたブレスレット。

プリティミトン

攻撃	0	防御	9	回避	2	価格	14800
知力	0	幸運	10	命中	0	買取値	7400

プリチ～なミトン。

ミスリルブレス

攻撃	0	防御	22	回避	0	価格	—
知力	2	幸運	0	命中	0	買取値	22000

魔力を秘めた金属ミスリルで作られた腕輪。

ラブリィミトン 光闇

攻撃	0	防御	12	回避	5	価格	—
知力	0	幸運	3	命中	0	買取値	17000

ラブリィなミトン。

装備 EQUIPMENT

装備品は「マント」「ブーツ」「宝石」「お守り」「指輪」「紋章」「人形」「篭手」の全8種類。武器や防具と違い、それぞれで装備できるキャラクターが異なる。

マント MANTLE

があるマント。水と氷属性のダメージを30%軽減する。

インフェリアの晶霊力を遮断するマント。地氷雷の耐性は下がる。

の軽快なマント。防御、回避、幸運が上昇する。

雷の紋章があるマント。雷と風属性のダメージを30%軽減する。

んで使う黒いマント。

ステキさを増大するマント。テクニカルスマッシュにボーナスが加えられる。

ティアの晶霊力を遮断するマント。水風火の耐性は下がる。

火の紋章があるマント。火と地属性のダメージを30%軽減する。

のマント。冒険者の身だしなみとしてぜひどうぞ。

雨の日も安心の皮製のマント。旅なれたあなたに。

ブーツ BOOTS

の軽快なブーツ。戦闘時の移動速度が上昇する。

足の速くなる驚異のブーツ。戦闘時の移動速度が上昇する。

キュートな猫足型の靴。全ダメージが30%減少する。

水の上を歩けるといわれるブーツ。水属性の攻撃を50%軽減する。

宝石 GEM

の一種。装備中はHPの最大値が30%上昇する。

ケムリを封じた水晶球。戦闘中の逃走速度が50%上昇する。

の一種。装備中はTPの最大値が30%上昇する。

お守り CHARM

キャンセラー

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	30000

豪快さん専用装備。銃技をレベル1、2、3の順でキャンセル発動できる恐るべき逸品。

コンボコマンド

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	6000

装備すれば、特技をコマンド入力によって出せるようになる。

タリスマン

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	8000

お守りの一種。防御力が5%上昇する。

テクニカルリング

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	6000

ガード中にもクィッキーが手動操作できるようになる。なんとか廃棄処分を逃れた稀少品。

ドレインチェック

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	18000

能力低下を防止するお守り。命中率低下、抵抗力低下、詠唱時間2倍を防ぐ。

パラライチェック

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	24000
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	12000

マヒを防止するお守り。

ヒールバングル

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	12000

これを装備して敵を倒すと、HPが8%回復する装備品。

ピコハンリベンジ

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	25000

物投げさん専用装備。ダメージを受けると、運が良ければピコハンが飛び出す。

ピヨハン

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	14000

装備者の気絶時間とダウン時間が、半分になるお守り。

フリーズチェック

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	20000
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	10000

凍結を防止するお守り。

ブルータリスマン

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	16000

お守りの一種。防御力が10%上昇する。

ポイズンチェック

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	6000
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	3000

HPが減少する「毒」、TPが減少する「衰弱」を防止するお守り。

メンタルバングル

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	12000

これを装備して敵を倒すと、TPが3%回復する装備品。

指輪 RING

エメラルドリング

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	24000

特殊な効果を持った指輪。TP消費量が2/3になる。

ステップリング

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	6000

ガードボタン+下でバックステップをおこなうことができるようになる装備品。

フェアリィリング

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	48000

妖精の姿が刻まれた指輪。TP消費量を半分にする。

フォースリング

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	24000

戦神が刻まれた指輪。敵の物理攻撃を20%軽減。

プロテクトリング

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	8000

戦神が刻まれた指輪。敵の物理攻撃を10%軽減。

メンタルリング

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	20000

精神が安らぐ指輪。一定時間毎にTPがMAXの1%ずつ回復。

リバヴィウサー

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	32000

ダメージを受けた瞬間にガードボタンを押すことでダメージ量を軽減できる。

リフレクトリング ★

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	24000

女神が刻まれた指輪。敵の属性攻撃を20%軽減。

レジストリング ★

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	14000

女神が刻まれた指輪。敵の属性攻撃を10%軽減。

レジュームリング

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	10

戦闘中に戦闘不能になった時、運がよければ復活するかも……。

紋章 CREST

イクストリーム

攻撃	300	防御	-200	回避	-20	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	20	買取値	26000

なり上がるが、防御力がかなり下がる。

クローナルシンボル

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	40000

全ての状態異常を防ぐ。

デモンズシール

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	123

が2倍になるが、悪しき力により状態異常となる。常に装備していないと無効。

デリスエンブレム

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	100	買取値	100000

ゼクンドゥスを倒した証の紋章。攻撃が必ず当るようになる。

フィートシンボル

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	10000

。力が10%分上昇する。

ホーリィシンボル

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	20000

聖なる紋章。一定時間毎にHPがMAXの5%ずつ回復。

ミスティシンボル

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	30000

。詠唱時間が短くなる。

ラビットシンボル

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	30	命中	0	買取値	10000

ウサギの足。装備者の幸運が30上昇する。

人形 DOLL

セフィラ

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	16500

。装備時の獲得ガルドが倍になる。

リバースドール

攻撃	0	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	0	買取値	321

身代わりの彫像。戦闘不能になってもすぐに復活できる。

篭手 GAUNTLET

Hガントレット

攻撃	10	防御	0	回避	0	価格	—
知力	0	幸運	0	命中	10	買取値	30000

ントレット。古代伝説の勇者の所持品とされる。

道具 TOOL

道具は「薬」「瓶・壺」「道具」の3種類。HPやTPを回復したり晶霊の活力を上げたりと、その用途はさまざま。冒険の途中で、パーティを手助けしてくれるものが数多くそろっているのだ。

ータの見方

- 名称　道具類の名称です。
- 価格　道具類が売られている値段です。
- 買取値　道具類を売るときの値段です。

薬 DRUG

アップルグミ

価格	100
買取値	50

ゼリー状薬品。HPが最大の30%分回復。

エリクシール

価格	—
買取値	10000

不思議な薬。HPとTPが完全回復。

オレンジグミ

価格	200
買取値	100

ゼリー状薬品。TPが最大の30%分回復。

セージ

価格	—
買取値	600

薬草の一種。HP最大値が5%分上昇する。

名前	価格	買取値	説明
セボリー	—	800	薬草の一種。TP最大値が5%分上昇する。
パイングミ	3000	1500	ゼリー状薬品。TPが最大の60%分回復。
マグログミ	—	75	マグロの煮汁から作るおいしいグミ。疲労回復効果がある。HPが最大の10%分回復。
ミラクルグミ	6000	3000	HPとTPが最大の60%分回復するゼリー状薬品。
ラベンダー	—	1000	薬草の一種。力が1上昇する。
レッドセボリー	—	1400	薬草の一種。TP最大値が10%分上昇する。
レッドラベンダー	—	1800	薬草の一種。力が2上昇する。
たきぎむし	—	100	望郷の洞窟にせいそくする虫。暖かいたきぎに がある。状態異常を回復するが、戦闘中は使用で
ベルベーヌ	—	800	薬草の一種。回避が1上昇する。
ミックスグミ	1000	500	HPとTPが最大の30%分回復するゼリー状薬品。
やまつの	—	180	粉にすると薬の材料になる。戦闘不能状態の せることができる。戦闘中は使用できない。
レッドセージ	—	1000	薬草の一種。HP最大値が10%分上昇する。
レッドベルベーヌ	—	1450	薬草の一種。回避が2上昇する。
レモングミ	2500	1250	ゼリー状薬品。HPが最大の60%分回復。

道具 TOOL

名前	価格	買取値	説明
あおのかけら	—	500	晶霊に使用する。青を象徴する晶霊の活力が+1される。
アワーグラス	1000000	3000	戦闘中、敵の動きを短時間停止させることができる。
うちわ	—	—	あおげば、貢し。アイちゃんのサイン。
オールディバイド	—	1000	戦闘中、敵味方を含めた全てのダメージが半分になる。使いどころが肝要。
かこもん	—	—	学問に王道なし。頼りすぎると泣きを見る。
きしょうせき	—	3000	晶霊に使用する。黄色を象徴する晶霊の活力が+2される。
くろのかけら	—	500	晶霊に使用する。黒を象徴する晶霊の活力が+1される。
コルレーンのつぼ	—	300	蓋を開けると何が飛び出すかわからない博打アイテム。
シルバーケイジ	—	—	銀色のクレーメルケイジ。大型なので持ち運びは大変。
あかのかけら	—	500	晶霊に使用する。赤を象徴する晶霊の活力が+1
ウインドベル	—	400	ラシュアンの風鈴。その音色は涼風と郷愁をともな
ウルタスだいほん	—	—	役を演じるために、5読。役になりきるために、
おしろい	—	—	あきらめた時点でキレイは終わります。
きいろのかけら	—	500	晶霊に使用する。黄色を象徴する晶霊の活力が
きんのチョーカー	—	—	インフェリアの王族が着用を許される黄金のチョー
こくしょうせき	—	3000	晶霊に使用する。黒を象徴する晶霊の活力が+2
ししょうせき	—	3000	晶霊に使用する。紫を象徴する晶霊の活力が+2
しろのかけら	—	500	晶霊に使用する。白を象徴する晶霊の活力が

すいしょうせき
価格 6000 / 買取値 3000
晶霊に使用する。水色を象徴する晶霊の活力が+2される。

せいしょうせき
価格 — / 買取値 3000
晶霊に使用する。青を象徴する晶霊の活力が+2される。

ドエニスのポプリ
価格 — / 買取値 —
香りは日々のゆとりといやし。こやしではない。

ブッシュベイビー
価格 — / 買取値 1200
セレスティアの動物の置物。

ホウテイバンリ
価格 — / 買取値 200
3種の材料から生成される腰痛の妙薬。HPとTPが完全回復。状態異常戦闘不能からの回復。戦闘中は使用できない。

ボタン
価格 — / 買取値 80
ボタンに笑う者はボタンに泣く。

みどりのかけら
価格 — / 買取値 500
晶霊に使用する。緑を象徴する晶霊の活力が+1される。

りょくしょうせき
価格 — / 買取値 3000
晶霊に使用する。緑を象徴する晶霊の活力が+2される。

スペクタクルズ
価格 50 / 買取値 25
敵のHP、属性を知ることができる不思議なレンズ。

せきしょうせき
価格 — / 買取値 3000
晶霊に使用する。赤を象徴する晶霊の活力が+2される。

はくしょうせき
価格 — / 買取値 3000
晶霊に使用する。白を象徴する晶霊の活力が+2される。

ふゆトマト
価格 — / 買取値 100
寒いところでしか獲れないトマト。ひんやりジューシー。TPが最大の10%分回復。戦闘中は使用できない。

ほしかわ
価格 — / 買取値 400
ホウテイバンリの材料。HPとTPが完全回復。戦闘中は使用できない。

みずいろのかけら
価格 — / 買取値 500
晶霊に使用する。水色を象徴する晶霊の活力が+1される。

むらさきのかけら
価格 — / 買取値 500
晶霊に使用する。紫を象徴する晶霊の活力が+1される。

ロザニアのドレス
価格 — / 買取値 800
古く傷んだドレス。

瓶・壺 POT&BOTTLE

ダークボトル
価格 200 / 買取値 100
邪気封入の瓶。一定距離のエンカウント率を上げる。

パナシーアボトル
価格 160 / 買取値 80
万能薬。状態異常を回復。

ホーリィボトル
価格 200 / 買取値 100
聖気封入の瓶。一定距離のエンカウント率を下げる。

ライフボトル
価格 400 / 買取値 200
生命の水。戦闘不能状態の仲間を復活させることができる。

ルーンボトル
価格 — / 買取値 2400
不思議な力を持った薬。アイテムを変化させる効果がある。

チャームボトル
価格 — / 買取値 1250
あなたの魅力を引き立てる魔法の薬。店内で使えば品物が3割引き。

フレアボトル
価格 600 / 買取値 300
戦闘中、一定時間攻撃力30%上昇、防御力20%減少。

ミラクルチャーム
価格 — / 買取値 3000
あなたを更に素敵に見せる魔法の薬。店内で使えば品物が5割引き。

リキュールボトル
価格 1200 / 買取値 600
攻撃力が20%減少するが、毒マヒ氷結を無効化するお酒。

食材 FOOD

食材にはこれといった効果はないが、これらを元にして料理を作ることはできる。食材は店で売られているほか、敵が落とすことも多い。なお、データの見方は「道具」と同じなので、そちらを参照してほしい。

アマンゴ
価格 80 / 買取値 40
セレスティアの代表的な果物。

イチゴ
価格 80 / 買取値 40
ミルクやクリームととても相性が良い。ケーキの飾りつけにどうぞ。

キウイ
価格 80 / 買取値 40
エメラルドグリーンの果肉。甘くてやや酸味がある。

きゅうり
価格 50 / 買取値 25
ウリ科の野菜。熱すと黄色になるが緑色のうちに食べる。

こんにゃく
価格 60 / 買取値 30
こんにゃく玉（茎）を粉にして石灰乳をまぜ、煮詰めて作った食品。

タスクのにく
価格 150 / 買取値 75
セレスティアに生息する生物の肉。

たまねぎ
価格 50 / 買取値 25
各地で作られているポピュラーな野菜。球根部を食す。

とうふ
価格 60 / 買取値 30
大豆を原料とする加工食品。やわらかい食感が持ち味。

にんじん
価格 50 / 買取値 25
かわいらしい色と形の野菜。ゆでると甘くてうまい。

パスタ
価格 60 / 買取値 30
スパゲッティやマカロニなどの総称。「こねたもの」という意味もある。

パンヤめん
価格 60 / 買取値 30
パンヤ麺。スープをしみこませ乾燥させたセレスティアの麺。

ブラックソディ
価格 100 / 買取値 50
セレスティア独特の香辛料のひとつ。料理に苦い味をつける時に使う。

ベアのにく
価格 150 / 買取値 75
インフェリアに生息する生物の肉。

ホワイトソディ
価格 60 / 買取値 30
セレスティアの香辛料のひとつ。甘い味をつける時に使う。

ミルク
価格 50 / 買取値 25
牛の乳汁。栄養豊富な飲み物で朝に飲めば一日元気。

いか
価格 80 / 買取値 40
一部の地方では海の悪魔と恐れられている。足が十本の軟体動物。

えび
価格 80 / 買取値 40
硬い皮とプリプリと柔らかい身を持つ生き物。長寿の象徴。

キャベツ
価格 60 / 買取値 30
生で良し、蒸して良し便利な野菜。きざむ技術を要う調理法もある。

キルマフルーツ
価格 80 / 買取値 40
キルマの実。インフェリアの代表的な果物。

だいこん
価格 60 / 買取値 30
おでんの材料のひとつ。女性の美しい脚を表現する言葉。

たまご
価格 50 / 買取値 25
様々な料理に用いられる食材。たんぱく質が豊富。

チーズ
価格 60 / 買取値 30
動物の乳を発酵させた固形食品。人によって好みの分かれる香りがする。

トマト
価格 80 / 買取値 40
冷やしても温めてもイケる野菜。ジュースまたは、ソースなどにもなる。

パープルソディ
価格 200 / 買取値 100
セレスティア独特の香辛料のひとつ。料理マスターが隠し味として使う。

バナナ
価格 50 / 買取値 25
黄色い皮の中に白く柔らかい果肉が包まれている果物。

ビート
価格 60 / 買取値 30
独特の赤い色をした根菜。ボルシチには必ず用いられる。

ブレッド
価格 60 / 買取値 30
こんがり焼けた、香ばしさ満点のパン。

ポテト
価格 50 / 買取値 25
様々な調理方法があるが、ふかして皮つきのまま塩で食べると格別。

まぐろ
価格 200 / 買取値 100
人気のある魚。冬にとれるものは脂がのって特にうまい。

ライス
価格 100 / 買取値 50
コメを炊いたもの。水加減が難しいため、調理にはそれなりの技術が必要。

レタス

価格	60	サラダのためのサラダによる野菜。これぞまさにキング・オブ・サラダ。
買取値	30	

レッドソディ

価格	60	セレスティアの香辛料のひとつ。辛みをつける時に使う。
買取値	30	

レモン

価格	60	漢字で書くと難しい名前の果物。すっきりしゃっきりすっぱい。
買取値	30	

料理 COOKING

食材を元にして作るのが、ここで紹介する料理だ。料理を作ると、それに応じた効果をパーティーの全員が受けることができる。また、料理のシステムについてもふれているので目を通しておこう。

料理を食べて元気モリモリ!

冒険を進めるうえでぜひとも活用したいのが料理システムだ。これは食材を用意し料理を作れば、それぞれの料理に応じた効果が得られるというもの。料理によってはヘタなアイテムなどよりすごい効果を得ることができるだろう。なお、画面上で表示される項目には右記のような意味があるので、忘れずに確認しておこう。

キャラクター
リッドやファラにはインフェリアの料理を、メルディにはセレスティアの料理を作らせよう。出身地の料理を作らせれば料理の成功率がアップするのだ。

♪
好きな料理の場合はこの表示がでる。通常よりもHP&TPの回復量がアップする。

★
熟練度を表している。料理を修得するにつれ星の数が増えていき、数が多くなるほどHP&TPの回復量がアップする。

データの見方

- 名称　料理の名称です。
- 材料　料理をつくるための材料です。
- 方法　料理を覚える方法です。

あまにんどうふ
材料　ミルク、アマンゴ、バナナ、ホワイトソディ
方法　アイメンの図書館にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のTPが小回復する。

いかリング
材料　いか、レモン、キャベツ
方法　バロール港の荷物テント付近にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のHPが小回復する。また、解毒効果がある。

えいようドリンク
材料　タスクのにく、トマト、レモン、ビート、パープルソディ
方法　ステーキ・フルーツジュース・やさいサラダをマスターする。
パーティー全員のTPが完全回復する。また、解毒効果がある。

エビチリリ
材料　えび、トマト、レッドソディ
方法　ペイルティのフア:ペイルティにいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のTPが中回復する。

おこげサンド
材料　ライス、タスクのにく、たまねぎ、ブラックソディ
方法　ティンシアの船員屋にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のHPが中回復する。

おはこなべ
材料　タスクのにく、まぐろ、いか、こんにゃく、だいこん、パープルソディ
方法　からおでん・さかななべ・にくなべをマスターする。
パーティー全員のHPとTPが大回復する。また、全ステータス異常から回復する。

オムライス
材料　ライス、たまご、たまねぎ
方法　ラシュアンの旅人の店にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員が全ステータス異常から回復する。

からおでん
材料　たまご、だいこん、こんにゃく、レッドソディ
方法　ジイニのカジノにいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のTPが小回復する。また。攻撃力が一時的に上昇する。

カルボナーラ
材料　パスタ、たまご、チーズ、ミルク、ベアのにく
方法　シャンバールの宿屋の客室にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のHPとTPが大回復する。

グラタン
材料　パスタ、チーズ、ミルク、えび
方法　バロールの宿屋の客室にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のHPが小回復する。また、命中率が一時的に上昇する。

クリームシチュー
材料　ベアのにく、ミルク、にんじん、ポテト、たまねぎ
方法　インフェリアのホテルの4Fにいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のHPが大回復する。また、全ステータス異常から回復する。

さかななべ
材料　いか、まぐろ、キャベツ、だいこん
方法　インフェリア港の船員屋にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のHPが小回復する。また、防御力が一時的に上昇する。

ザラメライス
材料　タスクのにく、トマト、たまねぎ、ライス、ホワイトソディ
方法　アイメンのガレノスの家の居間にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のHPが大回復する。また、全ステータス異常から回復する。

サンドイッチ
材料　ブレッド、チーズ、レタス
方法　ラシュアンの民家の2Fにいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のHPが中回復する。

しぶずし
材料　ライス、まぐろ、えび、ブラックソディ
方法　ペイルティの宿屋の女性の部屋にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のTPが小回復する。また、命中率が一時的に上昇する。

しゃくねつカレー
材料　タスクのにく、にんじん、ポテト、ライス、レッドソディ
方法　ジイニの本屋にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のHPとTPが大回復する。

スイートパフェ
材料 ミルク、バナナ、アマンゴ、キウイ、ホワイトソディ
方法 ティンシアのホテルにいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のTPが大回復する。

ステーキ
材料 ベアのにく、ポテト、にんじん
方法 バロールの酒場の2Fベランダにいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のHPが小回復する。また、マヒ状態から回復する

ツナパエリア
材料 ライス、えび、いか、まぐろ、パープルソディ
方法 いかリング・エビチリリ・ザラメライスをマスターする。
パーティー全員のHPが中回復する。攻撃力と防御力が一時的に上昇する。

にがりマーボー
材料 とうふ、タスクのにく、レッドソディ、ブラックソディ
方法 ルイシカのガレノス邸の2F寝室にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のTPが小回復する。また、防御力が一時的に上昇する。

ひやピリちゅうか
材料 パンヤめん、たまご、タスクのにく、きゅうり、レッドソディ
方法 ペイルティの西側出口付近にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のHPが大回復する。

フルーツサンド
材料 ブレッド、イチゴ、キウイ、ミルク、パープルソディ
方法 あまにんどうふ・スイートパフェ・サンドイッチをマスターする。
パーティー全員のHPとTPが完全に回復する。

ふわふわケーキ
材料 たまご、ミルク、キルマフルーツ、イチゴ
方法 インフェリアの王立劇場にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のTPが大回復する。

ホットボルシチ
材料 ビート、キャベツ、ポテト、レッドソディ
方法 ルイシカの瓦礫の中にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のHPが中回復する。また、衰弱状態から回復する。

マーボーカレー
材料 ライス、タスクのにく、トマト、キルマフルーツ、とうふ、パープルソディ
方法 エビチリリ・ザラメライス・しゃくねつカレー・スイートパフェ・にがりマーボーをマスターする。
パーティー全員の最大TPが1上昇する。

やさいサラダ
材料 レタス、きゅうり、トマト
方法 モルルのフィッシュマンズにいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のTPが中回復する。

スープスパ
材料 パスタ、にんじん、たまねぎ、ベアのにく、パープルソディ
方法 ひやピリちゅうか・ペスカトーレ・ホットボルシチをマスターする。
パーティー全員のHPが中回復し、さらに抵抗力と命中率が一時的に上昇する。

ちからにくうどん
材料 パンヤめん、ライス、ベアのにく、たまねぎ、パープルソディ
方法 おこげサンド・ハンバーガー・ミツラーメンをマスターする。
パーティー全員のHPが完全に回復する。また、衰弱状態から回復する。

にくなべ
材料 ベアのにく、にんじん、キャベツ
方法 レグルス道場の宿屋の2Fにいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のHPが小回復する。また、攻撃力が一時的に上昇する。

ハンバーガー
材料 ブレッド、ベアのにく、レタス
方法 ミンツの食堂にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のHPが小回復する。

ぴりじゃが
材料 ポテト、たまねぎ、にんじん、レッドソディ
方法 ジイニのオークション会場にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のTPが小回復する。また、抵抗力が一時的に上昇する。

フルーツジュース
材料 キルマフルーツ、レモン、イチゴ
方法 モルルのマゼットの家の2Fにいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のTPが小回復する。

ペスカトーレ
材料 パスタ、えび、いか、トマト
方法 ビストロシャンバールのロビーにいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のHPが大回復する。

ポテトドリア
材料 ポテト、ベアのにく、ライス、ミルク、チーズ、パープルソディ
方法 オムライス・カルボナーラ・グラタンをマスターする。
パーティー全員の最大HPが1上昇する。

ミツラーメン
材料 パンヤめん、キャベツ、ホワイトソディ
方法 チャットの小屋・応接室にいる、ワンダーシェフから教えてもらう。
パーティー全員のHPが小回復する。

やみなべ
材料 ランダムで選択される。
方法 最初から料理することができる。
作るたびに効果が変化する。ある意味、本当のヤミ鍋。

貴重品 VALUABLES

貴重品にはその名の通り、冒険で手に入れることのできる重要なアイテムがズラリと揃っている。他のアイテムとは違い、お店に売ったり捨てたりするなんてことは、もってのほかなのだ。

インシーマップ
価格	—
買取値	—

インフェリアの海底地図。地上とはまたちがった眺め。

ウィス
価格	—
買取値	—

セレスティアで人気のカードゲーム。やり出すと止まらない人続出!

エタポケ1
価格	—
買取値	—

『たたかえ!リッド』がダウンロードできる。

エタポケ3
価格	—
買取値	—

『キール・アカデミー』がダウンロードできる。

インフェリマップ
価格	—
買取値	—

インフェリアの世界地図。方向音痴にご用心。

S・D
価格	—
買取値	—

プレイ時間30分に一度、召喚術「ディスティニー」が使用可能になる。

エタポケ2
価格	—
買取値	—

『ダンシング・メルディ』がダウンロードできる。

エタポケ4
価格	—
買取値	—

『あっちむいてファラ』がダウンロードできる。

オージェのピアス

価格	—
買取値	—

他人と心を通わすための耳かざり。言語を越えての会話ができる。

ジーピーエス

価格	—
買取値	—

緯度と経度がわかる。海賊7道具のひとつ。

せいうんせき

価格	—
買取値	—

リバヴィウス鉱の結晶。銀色の輝きは、星のかけらのよう。

セレシーマップ

価格	10000
買取値	—

セレスティアの海底地図。何が沈んでいるのだろう?

ソーサラーリング

価格	—
買取値	—

光晶霊のちからが宿った指輪。R1で熱い光線を出すことが出来る。

ひかりのたま

価格	—
買取値	—

アイフリードの残した淡い光を放つ宝玉。

マニュアルのしょ

価格	—
買取値	—

マニュアル操作を可能にする書物。プロフェッショナルへの道を説く。

モンスターずかん

価格	—
買取値	—

敵の姿やデータを見ることができる図鑑。完成を目指そう!

コレクターずかん

価格	—
買取値	—

アイテムの収集家には欠かせないカタログ。取り忘れはないかチェックしよう!

じょうせんパス

価格	—
買取値	—

インフェリア連絡船のパス。優雅な船旅を満喫してみては?

セイファートキー

価格	—
買取値	—

特殊な力を宿したカギ。進むべき道を示してくれる。

セレスティマップ

価格	—
買取値	—

セレスティアの世界地図。方向音痴は治らない?

トレインケイジ

価格	2000
買取値	—

晶霊鉄道用のクレーメルケイジ。

フリーズリング

価格	—
買取値	—

氷晶霊のちからが宿った指輪。L1で氷粒が飛び出す。

ミアキスバッジ

価格	—
買取値	—

自由軍『シルエシカ』のバッジ。ミアキスをモチーフにしてある。

やみのたま

価格	—
買取値	—

アイフリードの残した黒い闇がたたずむ宝玉。

ルーンボトル変化一覧表

[illegible]テムの1つである「ルーンボトル」。これはあ[illegible]テムを、別のものに変化させるという不思[illegible]をもったアイテムなのだ。ここではルーン[illegible]って変化させることができるアイテムを、[illegible]てまとめてみたぞ。ルーンボトル使用後に、[illegible]イテムに変化するのかはあらかじめ決まって[illegible]て、この表を見て何が何に変化するのか[illegible]しておこう。

注目したいのが、「リバースドール」から「セフィラ」への変化。序盤から入手できるうえ、換金価値も魅力だ。

食材

使用前	使用後
[illegible]	マグログミ

防具

使用前	使用後
盾	
[illegible]ーダーシールド	カオスシールド
[illegible]シールド	オーダーシールド

道具

使用前	使用後
薬	
アップルグミ	レモングミ
レモングミ	パイングミ
パイングミ	レモングミ
オレンジグミ	パイングミ
ミックスグミ	ミラクルグミ
ミラクルグミ	エリクシール
セージ	セボリー
セボリー	セージ
ベルベーヌ	ラベンダー
ラベンダー	ベルベーヌ
レッドセージ	レッドセボリー
レッドセボリー	レッドセージ
レッドベルベーヌ	レッドラベンダー
レッドラベンダー	レッドベルベーヌ
壺・瓶	
ダークボトル	ホーリィボトル
ホーリィボトル	ダークボトル
チャームボトル	ミラクルチャーム
パナシーアボトル	ライフボトル
道具	
あおのかけら	????????
あかのかけら	????????
きいろのかけら	????????
くろのかけら	????????
しろのかけら	????????
みずいろのかけら	????????
みどりのかけら	????????
むらさきのかけら	????????

装備

使用前	使用後
マント	
アクアマント	サンダーマント
サンダーマント	フレアマント
フレアマント	アクアマント
エルヴンマント	スマッシュマント
スマッシュマント	エルヴンマント
シーブスマント	エルヴンマント
お守り	
コンボコマンド	ステップリング
ヒールバングル	メンタルバングル
メンタルバングル	ヒールバングル
ブルータリスマン	フィートシンボル
人形	
セフィラ	リバースドール
リバースドール	セフィラ
盾	
ステップリング	コンボコマンド
メンタルリング	ホーリィシンボル
フェアリィリング	ミスティシンボル
フォースリング	リフレクトリング
リフレクトリング	フォースリング
プロテクトリング	レジストリング
レジストリング	プロテクトリング
テクニカルリング	????????
紋章	
フィートシンボル	ブルータリスマン
ホーリィシンボル	メンタルリング
ミスティシンボル	フェアリィリング
宝石	
ブラックオニキス	ムーンクリスタル
ムーンクリスタル	ブラックオニキス

MAGIC & TRICK 術・技

ここからはキャラクターたちが戦闘で使用する「術・技」について紹介していく。それぞれのキャラクターがどんな術・技を使用できるのか、ここでしっかりと把握しておこう。なお、ここで紹介しているキールとメルディが使える術・技は最初から覚えているもの。フリンジなどで発生する晶霊術は136ページから紹介している。

データの見方

- 名称　術・技の名称です。
- TP　術・技を使用する際に消費するTP値です。
- 斬り(拳)　術・技を覚えるために必要な斬り(拳)レベルです。
- 条件　術・技を修得するための条件です。
- 攻撃属性　術・技が持っている攻撃属性です。[illegible]
- コマンド　「コンボコマンド」装備時に入力することで、術・技を出せるコマンドです。
- ヒット　術・技の最大ヒット数です。
- 突き(蹴り)　術・技を覚えるために必要な突き(蹴り)レベルです。

リッド・ハーシェル RID HERSHEL

特技 SPECIAL ABILITY

魔神剣（まじんけん）

コマンド	↓↘→◎		
TP	4	ヒット	1
斬り	2	突き	1
条件	なし		

地を這う無属性の真空波を出す。ダメージは斬りの攻撃力に依存。ダウン中の敵も拾える。

雷神剣（らいじんけん）　雷

コマンド	↓↘→⊗		
TP	4	ヒット	2
斬り	1	突き	2
条件	なし		

突いた敵に雷撃を与える。ヒットすると、敵を一定の間合いまで引き寄せる効果がある。

散沙雨（ちりさざめ）

コマンド	→↓↘⊗		
TP	7	ヒット	5
斬り	2	突き	5
条件	なし		

突きの連打を浴びせる。ヒット数の多さが魅力だが、[illegible]低い敵には全段当たりにく[illegible]

虎牙破斬（こがはざん）

コマンド	→↓↘◎		
TP	6	ヒット	2
斬り	5	突き	2
条件	なし		

斬り上げから振り下ろしの2段斬り。攻撃判定、出の早さに優れ、対空や連続技に最適。

閃空裂破（せんくうれっぱ）　光

コマンド	↓↑⊗		
TP	10	ヒット	6
斬り	9	突き	16
条件	なし		

敵を巻き込みながら上昇し、落下しながら貫く。見た目と違い、すべて突き攻撃だ。

裂空斬（れっくうざん）　風

コマンド	↓↑◎		
TP	9	ヒット	5
斬り	16	突き	8
条件	なし		

回転斬り。密着状態から[illegible]と多段ヒットしやすい。ジャンプする通常連携からも出せる。[illegible]

上位技 HIGH RANK ABILITY

魔神剣・双牙（まじんけん・そうが）

コマンド	↓↘→◎⊗		
TP	8	ヒット	2
斬り	10	突き	3
条件	魔神剣を48回		

魔神剣後、2つの気の刃を発射。ニュートラル・横・下に入力しておくと、性質が異なる。

風雷神剣（ふうらいじんけん）　風 雷

コマンド	↓↘→⊗◎		
TP	8	ヒット	4
斬り	4	突き	10
条件	雷神剣を50回		

風属性の突きから雷撃を加える。背中で当てると、正面へ引きずり出すことも……。

秋沙雨（あきさざめ）

コマンド	→↓↘⊗◎		
TP	12	ヒット	11
斬り	4	突き	13
条件	散沙雨を130回		

突きの連打を浴びせる。ヒット数は多いが、その後は[illegible]千裂破ぐらいしか入らない。

虎牙連斬（こがれんざん）

コマンド	→↓↘◎⊗		
TP	10	ヒット	4
斬り	13	突き	4
条件	虎牙破斬を150回		

虎牙破斬の2連斬り。魔神剣込みの奥義か、空破絶掌撃にしかつながらない。

閃空翔裂破（せんくうしょうれっぱ）　光

コマンド	↓↑⊗◎		
TP	14	ヒット	4
斬り	5	突き	22
条件	閃空裂破を250回		

閃空裂破後、敵を吹き飛ばす。画面端から跳ね返ってくる所にダウン中にも当たる奥義を。

真空裂斬（しんくうれつざん）　風

コマンド	↓↑◎⊗		
TP	14	ヒット	6
斬り	23	突き	4
条件	裂空斬を250回		

風属性の回転斬り・裂空斬[illegible]スキが大きく、軌道が[illegible]で敵を飛び越しやすい。

奥義 SECRETS

雷神双破斬

雷 ←↙↓↘→◎

TP	10	ヒット	4
斬り	7	突き	5
条件	雷神剣を16回 虎牙破斬を16回		

虎牙破斬後に雷神剣を繰り出す。修得条件がやさしいので、序盤から活躍する奥義だ。

魔神千裂破

←↙↓↘→⊗

TP	10	ヒット	6
斬り	5	突き	7
条件	魔神剣を24回 散沙雨を24回		

魔神剣から散沙雨につなげる奥義。主にダウン状態の相手を叩き起こす時に使用する。

空破絶掌撃

→←→⊗

TP	15	ヒット	2
斬り	1	突き	14
条件	雷神剣を70回 散沙雨を70回		

すれ違いざまに突き、背後からさらに突く。出が遅いので、最速キャンセルを活用しよう。

魔神連牙斬

→←→◎

TP	15	ヒット	5
斬り	13	突き	1
条件	魔神剣を60回 魔神剣・双牙を50回		

魔神剣後分身して魔神剣を4発放つ。魔神剣、風雷神剣からつなげるのがベスト。

閃空双破斬

光 ↓↓↓◎

TP	20	ヒット	8
斬り	19	突き	14
条件	閃空裂破を80回 虎牙連斬を120回		

閃空裂破と虎牙連斬を組み合わせた奇抜な奥義。虎牙破斬からつなげるのが妥当。

翔雨裂空撃

↓↓↓⊗

TP	24	ヒット	19
斬り	14	突き	19
条件	秋沙雨を120回 裂空斬を80回		

裂空斬と秋沙雨を組み合わせた奥義で、単体でのヒット数は最大。虎牙破斬や裂空斬から。

風刃縛封

↓↙←↙↓↘→▣

TP	40	ヒット	2
斬り	30	突き	30
条件	なし		

空中に浮かす奥義だが、ダメージは0。重い敵や空中の敵には効果がない。

鳳凰天駆

火 ↓↙←↙↓↘→⊗

TP	40	ヒット	9
斬り	22	突き	24
条件	風雷神剣を200回 空破絶掌撃を150回		

炎をまとって上昇し、急降下。下降中は無敵。敵の近くに着地した場合は魔神剣で拾える。

猛虎連撃破

↓↙←↙↓↘→◎

TP	40	ヒット	8
斬り	24	突き	20
条件	虎牙破斬を250回 虎牙連斬を200回		

虎牙破斬の4連発。安定性が高く、ほぼ全段命中するが、倒しきれない場合は反撃必至。

ファラ・エルステッド FARAH OERSTED

掌底破

↓↘→◎

TP	4	ヒット	1
拳	2	蹴り	1
条件	なし		

気を込めた掌底を叩き込む地上技。命中率が高く、連続技の起点になる。

三散華

↓↘→⊗

TP	6	ヒット	3
拳	1	蹴り	2
条件	なし		

前進しながら3連続回し蹴りを繰り出す地上技。その後は飛燕連脚や双撞掌底破が安定。

飛燕連脚

→↓↘⊗

TP	7	ヒット	3
拳	4	蹴り	5
条件	なし		

3段蹴りで空中へ浮かせる対空技。その後は散華猛襲脚につなげるのがオススメ。

連牙弾

→←→◎

TP	8	ヒット	6
拳	5	蹴り	2
条件	なし		

6連続の正拳突き。ヒット数を稼ぐには最適の地上技。さらに対空技や強打技で追撃だ。

鷹爪蹴撃

↓↓⊗

TP	8	ヒット	3
拳	4	蹴り	8
条件	飛燕連脚40回		

空中から踏みつける空中技。上空攻撃や直接ジャンプから出さないと、つながりが悪い。

飛葉翻歩

↓↓▣

TP	10	ヒット	0
拳	15	蹴り	15
条件	なし		

無敵のまま敵の背後を取る地上技。攻撃力は持たないが、背後を取れる利点は大きい。

臥龍空破

→↓↘◎

TP	12	ヒット	2
拳	8	蹴り	4
条件	連牙弾を30回 掌底破を10回		

左右の拳で打ち上げる対空技。出が遅いため、つながる技は掌底破などに限られる。

散華猛襲脚

↓↘→⊗▣

TP	12	ヒット	4
拳	11	蹴り	12
条件	三散華を80回 鷹爪蹴撃を30回		

跳び蹴りからの三散華。突進力が強い空中技で、対空技からの連携には欠かせない。

双撞掌底破

↓↘→◎⊗

TP	12	ヒット	2
拳	10	蹴り	8
条件	掌底破を60回 臥龍空破を30回		

連続で掌底破を繰り出す強打技。威力・スキのなさ共に優れており、連続技のシメに最適。

飛燕連天脚
→↓↘×□

TP	13	ヒット	4
拳	9	蹴り	18
条件	飛燕連脚を150回		

飛燕連脚が発展した技。ヒット数がさらに1回多くなっているのが特徴。

八葉連牙
→←→◎×

TP	18	ヒット	11
拳	16	蹴り	8
条件	連牙弾を150回		

瞬間移動しながら連牙弾を繰り出す強打技。安定性が悪いので、他の強打技の方がいい。

鷹爪落瀑蹴
↓↓×□

TP	20	ヒット	4
拳	22	蹴り	25
条件	散華猛襲脚を160回 飛燕連天脚を100回		

空中から気を2発放った後、急降下する空中技。単体の敵になら十分効果的だ。

獅子戦吼
→↓↘◎×

TP	20	ヒット	4
拳	22	蹴り	14
条件	八葉連牙を100回 双撞掌底破を160回		

掌底破の強力版。安定性・威力ともに優れ、双撞掌底破に取って代わる強打技。

殺劇舞荒拳 (火)
↓↙←↙↓↘→◎

TP	60	ヒット	21
拳	30	蹴り	30
条件	獅子戦吼を120回 鷹爪落瀑脚を120回		

ファラの最終奥義。名前からもわかる(!?)ように、かなりのヒット数をお見舞いする。

治癒功
↓↑×

TP	12	ヒット	0
拳	—	蹴り	—
条件	レグルス道場でフランコから修得。		

味方1人のHPを30%回復する技。序盤で唯一の回復技なので重宝する。

解毒功
←↙↓↘→×

TP	8	ヒット	0
拳	—	蹴り	—
条件	モルルの村でマゼットから修得。		

モルルの村でマゼットから修得する解毒技。毒と衰弱を取り除くことができる。

回生功
↓↙←↙↓↘→×

TP	50	ヒット	0
拳	—	蹴り	—
条件	ファロース教会の神父から修得。		

ファロース教会で修得する。戦闘不能を回復する貴重な技だが、消費TPが非常に多い。

レイス RACE

風雷神剣 (風)(雷)

TP	8	ヒット	4
斬り	—	突き	—
条件	初めから覚えている。		

風圧と共に敵を貫き、雷撃を加える。爪竜残光剣につなげると、スピーディーな連続技に。

秋沙雨

TP	12	ヒット	12
斬り	—	突き	—
条件	初めから覚えている。		

無数の突きを浴びせる。性能はリッドのものとほとんど一緒。ヒット数稼ぎに便利。

爪竜連牙斬

TP	12	ヒット	
斬り	—	突き	—
条件	初めから覚えている。		

素早い移動から連続の斬撃を繰り出す奥義。秋沙雨からつなげると手軽にヒット数を稼げる。

爪竜斬光剣 (光)

TP	16	ヒット	5
斬り	—	突き	—
条件	初めから覚えている。		

残影を残す高速の斬撃奥義。通常突き×2→風雷神剣からこの奥義へとつながる。

キール・ツァイベル KEEL ZEIBEL

アクアエッジ (水)

TP	4	ヒット	1
斬り	—	突き	—
条件	初めから覚えている。		

水流を起こし、その水圧で敵を斬る水系下級晶霊術。連続ヒットしにくいのが難点。

ウィンドカッター (風)

TP	7	ヒット	2
斬り	—	突き	—
条件	初めから覚えている。		

敵の周囲に、突風による風の刃を起こす風系下級晶霊術。ヒット数が少なくイマイチ。

ファイアボール (火)

TP	7	ヒット	3
斬り	—	突き	—
条件	初めから覚えている。		

火炎弾を3発発射する火系下級晶霊術。敵を貫通しないものの、安定性は高い。

メルディ MEREDY

グレイブ 地

TP	7	ヒット	3
斬り	—	突き	—
条件	初めから覚えている。		

地面から岩の槍を出す地系下級晶霊術。敵を貫通し、ヒット数もそこそこで使いやすい。

アイスニードル 氷

TP	6	ヒット	3
斬り	—	突き	—
条件	初めから覚えている。		

氷針を発生させ、敵に突き刺す氷系下級晶霊術。使い勝手はファイアボールと同程度。

ライトニング 雷

TP	7	ヒット	2
斬り	—	突き	—
条件	初めから覚えている。		

局地的な稲妻を落とす雷系下級晶霊術。ヒット数は少ないが、範囲の広さが魅力だ。

チャット CHAT

ピコハン 地 ↓↘→⊗

TP	12	ヒット	4
斬り	—	突き	—
条件	初めから覚えている。		

当たると高確率で気絶するハンマーを4つ投げる。地属性なので、敵によっては無効果。

ローバーアイテム →←→⊗

TP	15	ヒット	2
斬り	—	突き	—
条件	初めから覚えている。		

敵を引き寄せアイテムを奪う技。出が遅いため、連続技にはならず失敗することも……。

ポイハン 氷 →↓↘⊗

TP	16	ヒット	4
斬り	—	突き	—
条件	セレスティアの座標(183, 130)で修得。		

当たると高確率で毒に侵すハンマーを4つ投げる。水属性を持つ以外、ピコハンと同性能。

パラライボール 雷 ←↙↓↘→⊗

TP	16	ヒット	2
斬り	—	突き	—
条件	???		

当たると高確率で麻痺するボールを投げつける。3種の「〜ハン」からつなげよう。

コチハン 氷 ↓↓⊗

TP	20	ヒット	4
斬り	—	突き	—
条件	???		

当たると高確率で凍結させるハンマーを4つ投げる。氷属性を持っているのが特徴。

エターナルスロー ↓↙←↙↓↘→⊗

TP	60	ヒット	?
斬り	—	突き	—
条件	???		

TPが続く限りハンマーを連続で投げ続ける技。ただし、その間はTPが急激に減少する。

フォッグ FOG

バーニングフォース 火 ↓↘→⊗

TP	20	ヒット	2
斬り	—	突き	—
条件	初めから覚えている。		

火炎弾を発射する銃技。目標に当たった火球は爆裂し、広範囲の敵を巻き込む。

エアブレイド 風 →↓↘⊗

TP	24	ヒット	7
斬り	—	突き	—
条件	???		

高回転のエネルギー体を発射し、敵を切り刻む銃技。画面端から端まで届く射程が魅力。

アクアスパイラル 氷 ↓↑⊗

TP	28	ヒット	6
斬り	—	突き	—
条件	???		

水圧の槍が敵を貫き尽くす銃技。やや出は遅いが、すさまじい威力を持つ。

レイジレーザー 光 ←↙↓↘→⊗

TP	34	ヒット	8
斬り	—	突き	—
条件	???		

高周波振動を伴う高出力の光属性レーザーを放つ銃技。近いと敵に当たらない。

ダークイレイザー 闇 ↓↓↓⊗

TP	40	ヒット	12
斬り	—	突き	—
条件	???		

銃口から暗黒のエネルギーを解放する銃技。威力は高いが、射程が短く使いにくい。

エレメンタルマスター 風水地火 ↓↙←↙↓↘→⊗

TP	72	ヒット	13
斬り	—	突き	—
条件	???		

火・風・水・地属性のエネルギー弾を発射した後、極太レーザーを発射する最強の銃技。

晶霊術 CRAYMEL ARTE

ここではフリンジの法則を表でまとめたものと、それぞれの晶[illegible]術について紹介していく。この「フリンジ配合表」を見れば、[illegible]る晶霊術を生み出すことが可能となるのだ。

●晶霊術の組み合わせはズバリこれ!

ここではフリンジすることで生まれる晶霊術の組み合わせを、一覧表にまとめてみた。自分が持っている大晶霊と照らし合わせて、新たな晶霊術を誕生させよう。なお、晶霊術の名称の頭に「+」がついているものは「潜在晶霊術」と呼ばれるもの。これは覚えているだけで効果を発揮できるという、ちょっとお得な晶霊術なのだ。

新しい晶霊術を生み出すことができるフリンジ。組み合わせさえ覚えてしまえば、あとは実行するのみだ。

フリンジ配合表

	水 ウンディーネ	風 シルフ	火 イフリート	地 ノーム	氷 セルシウス
水	スプレッド(1)	ヒール(1×1)	シャープネス(7×5)	アシッドレイン(10×5)	ナース([illegible]
風	ヒール(1×1)	エアスラスト(1)	コンセントレート(6×5)	+メンタルチャージ(10×5)	ブリザード([illegible]
火	シャープネス(5×7)	コンセントレート(5×6)	イラプション(1)	フレイムウォール(12×9)	+フリーズガード([illegible]
地	アシッドレイン(5×10)	+メンタルチャージ(5×10)	フレイムウォール(9×12)	ロックブレイク(1)	レジスト([illegible]
氷	ナース(5×10)	ブリザード(12×15)	+フリーズガード(10×10)	レジスト(10×7)	フリーズランサー[illegible]
雷	+パラライガード(10×10)	チャージ(5×13)	エクスプロード(9×15)	リカバー(6×11)	アブソリュート([illegible]
闇	ディープミスト(5×15)	サイクロン(9×20)	——	グランドダッシャー(10×21)	——
光	リザレクション(1×20)	+メディカルプラス(10×10)	ホーリーランス(15×20)	+ライフレスキュー(10×10)	——
?	レイズデッド(1×20)	——	+メンタルアップ(10×10)	ディレイ(20×30)	ストラグネイション([illegible]
?	キュア(1×15)	+アイテムゲッター(10×10)	——	メンタルサプライ(20×20)	+ライフアップ([illegible]

	雷 ヴォルト	闇 シャドウ	光 レム	? ???	? ???
水	+パラライガード(10×10)	ディープミスト(15×5)	リザレクション(20×1)	レイズデッド(20×1)	キュア([illegible]
風	チャージ(13×5)	サイクロン(20×9)	+メディカルプラス(10×10)	——	+アイテムゲッター([illegible]
火	エクスプロード(15×9)	——	ホーリーランス(20×15)	+メンタルアップ(10×10)	
地	リカバー(11×6)	グランドダッシャー(21×10)	+ライフレスキュー(10×10)	ディレイ(30×20)	メンタルサプライ([illegible]
氷	アブソリュート(14×12)	——	——	ストラグネイション(30×5)	+ライフアップ([illegible]
雷	サンダーブレード(1)	バリアー(10×5)	インデグネイション(15×10)	——	——
闇	バリアー(5×10)	ダークホース(1)	ヒールウェポン(10×10)	ブラッディハウリング(20×15)	+ポイズンガード([illegible]
光	インデグネイション(10×15)	ヒールウェポン(10×10)	レイ(1)	+ドレインガード(10×10)	ホーリーランス([illegible]
?	——	ブラッディハウリング(15×20)	+ドレインガード(10×10)	ディストーション(1)	シューティングスター([illegible]
?	——	+ポイズンガード(10×10)	ホーリーランス(15×20)	シューティングスター(20×20)	メテオスォーム[illegible]

※左の数値は横軸の大晶霊のレベルを、右の数値は縦軸の大晶霊のレベルを表しています。

スプレッド 水

TP	9	ヒット	3
条件	ウンディーネ単体でフリンジ		

水の竜巻で敵を吹き飛ばす中級晶霊術。敵が吹き飛ばされる場所の予想が難しく、威力が弱いため扱いづらい。

ヒール 水

TP	16	ヒット	—
条件	ウンディーネLV1×シルフLV1		

基本的な回復用晶霊術。ファラの治癒功よりも回復量が大きく、味方1人に対してMAX HPの50%分回復させる。

アシッドレイン

TP	10	ヒット	[illegible]
条件	ウンディーネ[illegible]ノームLV5		

画面全体に酸の雨を[illegible]この術自体には攻撃[illegible]いが、敵の晶霊術に[illegible]抗力を下げることができ[illegible]

ナース 水

TP	42	ヒット	—
条件	ウンディーネLV10×セルシウスLV1		

看護婦を召喚し、味方全員のHPを回復させる晶霊術。中盤以降必ず使えるようにしておきたい晶霊術だ。

キュア 水

TP	32	ヒット	—
条件	ウンディーネLV15×???LV1		

ヒールの強化版。味方1人のHPをほぼ完全に回復してくれる。覚えるのは中盤以降だが強敵との戦いには不可欠。

リザレクション

TP	60	ヒット	[illegible]
条件	ウンディーネ[illegible]レムLV1		

範囲内にいる味方のHPを[illegible]復させる晶霊術。術の発動[illegible]間内に4度回復する。[illegible]の「集合」で仲間を集めよう。

レイズデッド 水

TP	96	ヒット	—
条件	ウンディーネLV20×???LV1		

味方1人を戦闘不能状態から復活させる。復活したときのHPの回復量は大きいが、TPの消費量も大きい。

ウンディーネ 水

TP	30	ヒット	5
条件	ウンディーネの活力MAXで使える召喚術		

敵に攻撃すると同時に味方を完全回復してくれる。コストパフォーマンスはかなり高いので主力として使っていこう。

エアスラスト

TP	12	ヒット	[illegible]
条件	シルフ単体で[illegible]		

ウィンドカッターを連続で[illegible]する晶霊術。まわりを[illegible]む攻撃範囲の広さは[illegible]盤の主力として使える。

コンセントレート 風

TP	6	ヒット	—
条件	シルフLV6× イフリートLV5		

味方1人の命中率を上昇させる。つい忘れがちになる術だが、ボス戦などの長期戦には優先的に使っていこう。

+メディカルプラス 風

TP	—	ヒット	—
条件	シルフLV10× レムLV10		

潜在晶霊術。この晶霊術を身につけていると味方全員に、戦闘中の晶霊術による回復量が+5%の修正を受ける。

+アイテムゲッター 宣

TP	—	ヒット	—
条件	シルフLV10× ???LV10		

潜在晶霊術。テクニカルスマッシュが発生したときに+2%のボーナスがつく。レアアイテムを持つ敵には必須だ。

サイクロン 風

TP	44	ヒット	8
条件	シルフLV20× シャドウLV9		

巨大な竜巻を起こす上級晶霊術。ヒットすれば、ほぼ最後までつながっていくので連続技の最後に使える術だ。

シルフ 風

TP	40	ヒット	4
条件	シルフの活力MAXで使える召喚術		

敵全員を吹き上げ叩き落とす豪快な技。画面外にいる敵も巻き込むのでどんな場面でも安心して使っていける。

イラプション 火

TP	18	ヒット	8
条件	イフリート単体でフリンジ		

マグマを吹き、炎の石を落とす中級晶霊術。広い攻撃範囲を持ち、連続技にもつなげやすい優秀な術だ!

シャープネス 火

TP	6	ヒット	
条件	イフリートLV5× ウンディーネLV7		

味方1人の攻撃力を上げることができる。ボス戦では直接攻撃を信条とするキャラに忘れずに使っておきたい。

フレイムウォール 火

TP	12	ヒット	1
条件	イフリートLV12× ノームLV9		

地上に火のトラップを仕掛ける術。トラップは空中の敵には当たらず、他の晶霊術を発動することで消えてしまう。

エクスプロード 火

TP	36	ヒット	5
条件	イフリートLV15× ヴォルトLV9		

上空から巨大な火の玉を落とす上級晶霊術。詠唱時間が長く、敵を跳ね飛ばすので、連続技には組み込みにくい。

イフリート 火

TP	50	ヒット	1
条件	イフリートの活力MAXで使える召喚術		

ヒット数こそ1だがその威力は強大! しかし有効範囲は画面内だけなので、ターゲット設定はしっかりとしておこう。

ロックブレイク 地

TP	18	ヒット	6
条件	ノーム単体でフリンジ		

地面から岩を出現させる晶霊術。見た目以上にヒット数があるうえに真上に突き上げるので連続技につなぎやすい。

グランドダッシャー 地

TP	48	ヒット	5
条件	ノームLV21× シャドウLV10		

大地を破壊しつくす上級晶霊術。その有効範囲は画面半分に及ぶが地上に限られるため敵を選んで使っていこう。

+メンタルチャージ 地

TP	—	ヒット	—
条件	ノームLV5× シルフLV10		

潜在晶霊術。この晶霊術を身につけると味方全員に戦闘終了後のTP回復量に+1%の修正がつく。

+ライフレスキュー 地

TP	—	ヒット	—
条件	ノームLV10× レムLV10		

潜在晶霊術。味方全員のHPが少なくなると自動的に回復するようになる。ぜひとも覚えておきたい晶霊術だ。

+メンタルサプライ 地

TP	—	ヒット	—
条件	ノームLV20× ???LV20		

潜在晶霊術。術の修得者が受けたダメージが128以上のとき、1/64量のTPを回復する。ただし、64以下は切り捨て。

ノーム 地

TP	60	ヒット	2
条件	ノームの活力MAXで使える召喚術		

ノームが自慢の鼻で敵を蹴散らす! 効果範囲はターゲットを中心に1画面分。打撃と同時に毒も与えることができる。

フリーズランサー 氷

TP	21	ヒット	4
条件	セルシウス単体でフリンジ		

術者の前面より多量の氷の槍を打ち出す中級晶霊術。画面外にも効果があり、敵全体をまとめて巻き込むことも可能。

レジスト 氷

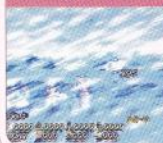
TP	6	ヒット	—
条件	セルシウスLV10× ノームLV7		

味方1人の晶霊術防御力をアップできる。強力な晶霊術を使用する敵に対したときは優先的に使っていこう。

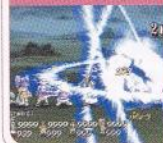
+フリーズガード 氷

TP	—	ヒット	—
条件	セルシウスLV10× イフリートLV10		

潜在晶霊術。この晶霊術術を身につけているキャラクターは、敵からの「凍結」の状態変化を受けなくなる。

ブリザード 氷

TP	20	ヒット	3
条件	セルシウスLV12× シルフLV15		

強烈な吹雪が敵を吹き荒ぶ中級晶霊術。敵全体に効果を及ぼすため、画面外の敵にもダメージを与えることができる。

アブソリュート 氷

TP	30	ヒット	3
条件	セルシウスLV14× ヴォルトLV12		

敵単体を氷漬けにして破壊してしまう上級晶霊術。範囲は狭いがダメージと同時に凍結の効果も与えることができる。

セルシウス 氷

TP	70	ヒット	7
条件	セルシウスの活力MAXで使える召喚術		

セルシウスとしもべの波状攻撃。しもべの全体攻撃のあとにセルシウス自ら凍結効果を持つ追い打ちをかける。

サンダーブレード 雷

TP	24	ヒット	4
条件	ヴォルト単体でフリンジ		

雷の刃で術者の前方にいる敵をなぎ倒す。対象指定の術ではないので空振りをしてしまうことがあり、注意が必要だ。

リカバー 雷

TP	10	ヒット	—
条件	ヴォルトLV6× ノームLV11		

味方1人の状態異常を回復する。パナシーアボトルが切れてしまった時のためにもマスターしておきたい。

チャージ 雷

TP	100	ヒット	—
条件	ヴォルトLV5×シルフLV13		

自分のTPを仲間に与える晶霊術。敵を倒すとTPが回復する効果も付加するが、術者自身にかけても効果はない。

+パラライガード 雷

TP	—	ヒット	—
条件	ヴォルトLV10×ウンディーネLV10		

潜在晶霊術。この晶霊術を身につけているキャラクターは、敵からの「麻痺」の状態変化を受けなくなる。

インデグネイション

TP	52	ヒット	[illegible]
条件	ヴォルトLV15×レムLV10		

神の雷を落とす上[illegible]効果範囲は大きい[illegible]きではない。乱[illegible]後ろから落とす[illegible]

ヴォルト 雷

TP	80	ヒット	17
条件	ヴォルトの活力MAXで使える召喚術		

ヴォルトが画面の端から端まで雷を落とし、さらにに分裂攻撃を繰り広げる。この分裂攻撃には麻痺効果がある

ダークフォース 闇

TP	32	ヒット	6
条件	シャドウ単体でフリンジ		

相手を暗黒で捕らえ打ち抜く中級晶霊術。一見単体攻撃だが、爆風にも判定があり、画面上の敵を吹き飛ばす。

ディープミスト

TP	6	ヒット	—
条件	シャドウLV5×ウンディーネLV[illegible]		

敵の命中率を下げる[illegible]をはなつ。TPの消費[illegible]ので通常時からマメに[illegible]いくことをおすすめし[illegible]

バリアー 闇

TP	6	ヒット	—
条件	シャドウLV5×ヴォルトLV10		

味方1人の防御力をアップさせる。シャープネス、レジストと並んでボス戦で重要となってくる晶霊術だ。

ブラッディハウリング 闇

TP	72	ヒット	8
条件	シャドウLV20×???LV15		

呪いの叫びが画面上の敵を引き裂いていく。威力も詠唱時間の長さもトップクラス。キールよりも足の速いメルディで!

シャドウ

TP	90	ヒット	[illegible]
条件	シャドウの活[illegible]で使える召喚[illegible]		

闇の刃が敵をなぎ[illegible]な5HIT攻撃だが、[illegible]象から1画面分なので[illegible]と当てていきたい。

レイ 光

TP	30	ヒット	11
条件	レム単体でフリンジ		

光球が無数の熱線を打ち出す。効果範囲が広く、連続HITしやすいのでレイをからめた連続技はかなり有効だ!

ホーリーブレス 光

TP	8	ヒット	—
条件	レムLV15×イフリートLV20		

最後に受けたダメージだけが徐々に回復するようになる。リッドなど常にダメージを受けるキャラにかけたい。

ホーリーランス

TP	52	ヒット	[illegible]
条件	レムLV20×???LV15		

無数の光の槍で[illegible]光系上級晶霊術。[illegible]狭いが、技の出が早く[illegible]申し分ない。

ヒールウェポン 光

TP	—	ヒット	—
条件	レムLV10×シャドウLV10		

名称の頭に+(プラス)がつかない唯一の潜在晶霊術。味方全員が敵を倒したときにHPが少し回復する効果を得られる。

レム 光

TP	90	ヒット	—
条件	レムの活力MAXで使える召喚術		

レムが現れ、神々しい力により味方を完全回復してくれる。その威力は戦闘不能の者まで立ち上がるほどだ。

ディストーション

TP	64	ヒット	[illegible]
条件	???単体でフリン[illegible]		

時空の歪みが敵の[illegible]させる上級晶霊術。[illegible]ば、ほとんどの敵に[illegible]で5000のダメージを[illegible]

ストラグネイション ?

TP	16	ヒット	—
条件	???LV5×セルシウスLV30		

時空に干渉し、ダメージを受けた敵の硬直時間を長くすることができる。多くの敵と戦うときに便利。

ディレイ ?

TP	60	ヒット	—
条件	???LV20×ノームLV30		

晶霊との接点を歪め、術の詠唱時間を長くすることができる。消費TPが大きいだけに使いどころが難しい。

+メンタルアップ

TP	—	ヒット	—
条件	???LV10×イフリートLV1[illegible]		

潜在晶霊術。レベルアップ[illegible]のTP増加量に+1のボーナス[illegible]が付く。効果は小さい[illegible]も積もれば山となる。

+ドレインガード ?

TP	—	ヒット	—
条件	???LV10×レムLV5		

潜在晶霊術。この晶霊術を身につけているキャラクターは、敵からの能力低下効果をいっさい受けなくなる。

メテオスォーム ?

TP	60	ヒット	8
条件	???単体でフリンジ		

いずこより隕石郡を飛来させる中級晶霊術。かなりの威力と、全体ではないにしろ広い効果範囲を持つ。

+ライフアップ

TP	—	ヒット	—
条件	???LV10×セルシウスLV1[illegible]		

潜在晶霊術。レベルアップ[illegible]のHP増加量に2のボーナス[illegible]付く。+メンタルアップと[illegible]合わせれば効果は倍増。

シューティングスター ?

TP	80	ヒット	12
条件	???LV20×???LV20		

無数の流星が敵を完膚無きまで打ちのめす上級晶霊術。すべての敵に効果があり、一撃で勝負を決する威力がある。

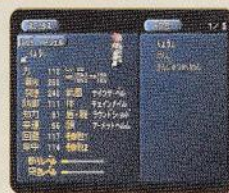
+ポイズンガード ?

TP	—	ヒット	—
条件	???LV10×シャドウLV10		

潜在晶霊術。この晶霊術を身につけているキャラクターは、敵からの「毒」の状態変化を受けなくなる。

コラム 称号について

「称号」は、ゲームを進めていくうちに自然と手に入ったり、ミニゲームに勝利すると手に入れられる。称号を多く持っているからといって、進行上とくに利点はないのだが、お楽しみ要素の1つとして収集するのもいいだろう。以下ではそれぞれのキャラクターが手に入れることのできる称号と、その入手方法をまとめてみた。ここで紹介している称号はほんの一部にすぎないので、その他の称号はプレイヤー自身が探してみよう。

また、称号とは別のお楽しみ要素として「交易品」というものがある。これは普通のアイテムと違い、街ごとによって買い取り値が変化するというもの。交易品を安く買いつけ、一番高く売れる街で売りさばけば一攫千金も夢ではない。

キャラクターがどういった称号を持っているのかは、ステータスウインドウで確認できる。

リッド・ハーシェル RID HERSHEL

称号	入手方法
りょうし	最初から持っている称号。
けんし	リッドのレベルが10に到達する。
けんごう	リッドのレベルが30に到達する。
ようじんぼう	リッドのレベルが60に到達する。
???	リッドのレベルが99に到達する。
かじとりめいじん	ミニゲーム「ラシュアン河下り」を2回目以降のプレイで、1分5秒台でクリアする。
ころがしめいじん	ミニゲーム「クレーメルボール」で、3連勝する(キャラクターは誰でもよい)。
???	ミニゲーム「クレーメルボール（オルバース編）」で、3連勝する(キャラクターは誰でもよい)。
テイルズせんせい	ミンツ大学の初級クイズで全30問正解する。
???	ミンツ大学の中級クイズで全30問正解する。
???	ミンツ大学の上級クイズで全30問正解する。
???	王都インフェリアで行われる「歴代一決定戦」でクレスとの戦闘に勝利する。
さんじゅつせいねん	ミニゲーム「石取り」で算術老士に勝利する。
キングあんどバルーン	ミニゲーム「シャンバルーン」で全5面をクリアする。
[illegible]ロッコボンバー	ミニゲーム「廃坑」を2万点でクリアする。
[illegible]	ミニゲーム「回転寿司」で、コングマンに勝利する。
[illegible]	ミニゲーム「海戦シミュレーション」を、1万2000点以上でクリアする。
[illegible]	ミニゲーム「ダンスオーディション」をリッドとメルディの同時プレイで操作し、8点以上を獲得する。
[illegible]モルーデンス	ある町でミニゲーム「ウィス」に勝利する。
アイテムなりきん	ミニゲーム「アイテムオークション」でアイテムを売り、10万ジイニ以上儲ける。
[illegible]ルベインのけんし	エタポケ1「たたかえ!リッド」をクリア後、トリスタンに話し掛ける。
[illegible]	「セレスティアの7大秘宝」をすべて入手する。
???	レンズをすべて集め、イレーヌに話しかける。

ファラ・エルステッド FARAH OERSTED

称号	入手方法
ファーマー	最初から持っている称号。
[illegible]	ファラのレベルが10に到達する。
[illegible]ンフーマスター	ファラのレベルが30に到達する。
[illegible]	ファラのレベルが60に到達する。
???	ファラのレベルが99に到達する。
[illegible]	「商業の町バロール」でのレイス登場イベント。
[illegible]	ビストロシャンバールでの料理対決、第1戦に勝利する。
???	ビストロシャンバールでの料理対決、第2戦に勝利する。
???	ビストロシャンバールでの料理対決、第3戦に勝利する。
???	エタポケ4「あっちむいてファラ」をクリアしてアップロードし、ラシュアンの村長に話しかける。
???	ピエールとカトリーヌのイベントをすべて見たあと、物語をある程度進めて王立天文台へ行く。

キール・ツァイベル KEEL ZEIBEL

称号	入手方法
がくし	最初から持っている称号。
いんせい	キールのレベルが10に到達する。
しゅうし	キールのレベルが30に到達する。
きょうじゅ	キールのレベルが60に到達する。
???	キールのレベルが99に到達する。
ドクターミンツ	エタポケ3「キール・アカデミー」をクリアしてアップロードし、ミンツ大学の光晶霊研究室へ行く。

メルディ MEREDY

称号	入手方法
いこくのしょうじょ?	最初から持っている称号。
ブリーダー	メルディのレベルが30に到達する。
ちょうきょうし	メルディのレベルが60に到達する。
???	メルディのレベルが99に到達する。
たびげいにん?	「ラシュアン河」から「レグルス道場」へ向かう途中、ラシュアン河の出口付近で発生するイベント。
しょうれいじゅつし?	ミンツ大学でサンクからキールの居場所を聞いたあと。
しょうれいぎし	トレインケイジを取りに「晶霊の棲む町アイメン」へ戻ったときの、アイメン到着イベント。
ぽっぽや	ミニゲーム「晶霊鉄道」で、手紙渡しのセリフを4つの駅で3種ずつ聞きく。
ぷりぷりマドンナ	ミニゲーム「ダンスオーディション」でメルディのみを操作し、8点以上を獲得する。
フライングダンサー	エタポケ2「ダンシング・メルディ」をクリアしてアップロードし、ボンズに話し掛ける。

レイス RACE

称号	入手方法
たびのしょうにん	最初から持っている称号。

チャット CHAT

称号	入手方法
キャプテン	最初から持っている称号。
パイレーツ	チャットのレベルが20に到達する。
バイキング	チャットのレベルが40に到達する。
だいかいぞく	チャットのレベルが60に到達する。
???	チャットのレベルが99に到達する。
いっとうこうかいし	ミニゲーム「アラウンド・ザ・セレスティア」で、2分32秒を切る。

フォッグ FOG

称号	入手方法
ボス	最初から持っている称号。
ていおう	フォッグのレベルが30に到達する。
だいまじん	フォッグのレベルが60に到達する。
???	フォッグのレベルが99に到達する。
ごうかいさん	「雷晶霊の遺跡」到着イベントにて。

MONSTER
モンスター

ここからはゲーム中に登場するモンスターを「あいうえお順」で紹介していく。ここを見れば各モンスターの基本的な能力をバッチリ把握できるのだ。能力の中でも特に重要なのが攻撃・防御それぞれの属性に関する項目。モンスターの属性を把握し、それにあわせた攻撃を仕掛けるようにしよう。

モンスター図鑑を完成させせよう!

モンスターの写真に振られている番号は、モンスター図鑑に記載してある通し番号と対応している。ただし、ゲーム中に登場するモンスターは、ここで紹介しているものがすべてではないのだ。ここに紹介されていないモンスターを見つけ、自分の手でモンスター図鑑のコンプリートを目指そう。

モンスター図鑑の番号から、数は全部で256種類!

データの見方

項目	説明
名称	モンスターの名前です。
モンスター番号	「モンスターずかん」で振られている番号です。
HP	モンスターの体力です。
EXP	モンスターを倒すと得られる経験値です。
ガルド	モンスターを倒すと得られるガルドです。

No.192 アイアンゴーレム 地

				防御属性			
HP	3400	攻撃	350				
EXP	94	防御	120	水	-50	雷	-80
ガルド	1000	知力	300	風	0	光	50
アイテム	レモングミ(7%)			火	50	闇	0
	フィートシールド(8%)			地	0	?	0
	フィートシールド(40%)			氷	50	?	0

火晶霊の谷を守護するロボット。パンチ攻撃があるため、接近戦は不利だ。遠距離から晶霊術で攻め立て、敵がひるんだところにジャンプ攻撃を起点にして攻めていこう。

項目	説明
攻撃	モンスターの攻撃力で[illegible]
攻撃属性	モンスターの攻撃属性で[illegible]
防御属性	モンスターの防御属性で[illegible]
防御	モンスターの防御力で[illegible]
知力	モンスターの知力で[illegible]
アイテム	上、中段はモンスターが落とすアイテムとその確率で、[illegible]チャットの「ローバーアイテム」で盗めるアイテムとその確率で[illegible]

No.057 アーチャー

				防御属性			
HP	600	攻撃	54				
EXP	14	防御	20	水	0	雷	0
ガルド	72	知力	30	風	0	光	0
アイテム	ブレッド(35%)			火	0	闇	0
	スペクタクルズ(50%)			地	0	?	0
	ブレッド(90%)			氷	0	?	0

モンスターどころか旅人まで襲う狩人。遠距離から放ってくる矢はキャラクターを貫通するため、非常にやっかいだ。ラシュアン付近に出没する序盤の強敵。

No.192 アイアンゴーレム

				防御属性			
HP	3400	攻撃	350				
EXP	94	防御	120	水	-50	雷	[illegible]
ガルド	1000	知力	300	風	0	光	[illegible]
アイテム	レモングミ(7%)			火	50	闇	[illegible]
	フィートシールド(8%)			地	0	?	[illegible]
	フィートシールド(40%)			氷	50	?	[illegible]

火晶霊の谷を守護するロボット。パンチ攻撃があるため、接近戦は不利だ。遠距離から[illegible]術で攻め立て、敵がひるんだところにジャンプ攻撃を起点にして攻めていこう。

No.168 アイスウォーリア

				防御属性			
HP	5200	攻撃	220				
EXP	115	防御	280	水	20	雷	0
ガルド	780	知力	56	風	20	光	0
アイテム	オレンジグミ(12%)			火	-80	闇	0
	アイスコフィン(4%)			地	0	?	0
	オレンジグミ(40%)			氷	100	?	0

動作は鈍いが、近距離では手に持った刀で攻撃を繰り出し遠距離では右手から弾丸を飛ばす。どの間合いにも死角はないので、このモンスターの苦手な火属性の武器を使って攻撃しよう。

No.049 アイスタイガー 氷

				防御属性			
HP	5500	攻撃	210				
EXP	105	防御	270	水	30	雷	[illegible]
ガルド	600	知力	0	風	30	光	[illegible]
アイテム	ホワイトソディ(15%)			火	-75	闇	[illegible]
	オレンジグミ(10%)			地	0	?	[illegible]
	ホワイトソディ(80%)			氷	90	?	[illegible]

ペイルティ、氷晶霊の山に出現。動きこそ鈍いものの、背中から放たれる6発の弾を[illegible]しまうと凍結してしまう恐れもある。「フリーズチェック」を装備して火属性で攻めよう。

No.060 アクアスピン 水

				防御属性			
HP	3500	攻撃	120				
EXP	68	防御	250	水	100	雷	-50
ガルド	180	知力	0	風	0	光	0
アイテム	まぐろ(50%)			火	50	闇	0
				地	0	?	0
	アップルグミ(90%)			氷	0	?	0

魚の形をしているが、ほとんど飛行モンスターに近い。ジャンプ突きで叩き落とし、すかさず「虎牙破斬」や「雷神双破斬」といった攻撃範囲の広い技で追い打ちをかけよう。

No.163 アックスビーク

				防御属性			
HP	8000	攻撃	410				
EXP	184	防御	450	水	0	雷	[illegible]
ガルド	710	知力	0	風	0	光	[illegible]
アイテム	たまご(20%)			火	0	闇	[illegible]
	セージ(1%)			地	0	?	[illegible]
	たまご(70%)			氷	0	?	[illegible]

地上を歩くタイプの鳥型モンスター。メインの攻撃はくちばしでの突きと、ときおり[illegible]波の2種類。衝撃波の攻撃範囲は広いので、距離を空けずに接近戦に持ち込んで倒そう。

No.219

アラーネア

H P	6850	攻撃	350	防御属性			
EXP	158	防御	560	水	30	雷	0
ガルド	600	知力	77	風	0	光	0
アイテム	レジストリング(20%)			火	-50	闇	0
	パナシーアボトル(10%)			地	0	?	0
	レジストリング(30%)			氷	-50	?	0

森をすみかとする巨大なクモ。移動速度が遅いので、ヒットアンドアウェイが非常に有効だ。[illegible]の攻撃は低い位置に出るので、接近戦を挑むならばジャンプ攻撃で突破口を開こう。

No.011

アローテイル

H P	420	攻撃	52	防御属性			
EXP	12	防御	158	水	0	雷	-25
ガルド	30	知力	60	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(15%)			火	0	闇	0
	オレンジグミ(8%)			地	25	?	0
	アップルグミ(95%)			氷	0	?	0

矢のような形をした尻尾を素早く振り回して攻撃してくる。しかし、他にコレといった特徴がなく、晶霊術を使うまでもなく剣を振り回しているだけで倒せるだろう。

No.006

アンカーリザード

H P	8500	攻撃	276	防御属性			
EXP	212	防御	380	水	0	雷	0
ガルド	1150	知力	35	風	0	光	0
アイテム	ミックスグミ(12%)			火	0	闇	0
	ビート(35%)			地	0	?	0
				氷	-30	?	0

[illegible]に発達した碇のような前足が名前の由来。体は大きいが性質はおとなしく、他の敵を攻[illegible]していれば勝手に巻き込まれて死んでくれる。まれに目からレーザーを撃つこともある。

No.182

アントラー

H P	10500	攻撃	400	防御属性			
EXP	957	防御	500	水	0	雷	-75
ガルド	2100	知力	0	風	50	光	0
アイテム	セポリー (1%)			火	50	闇	0
	ミラクルグミ(8%)			地	50	?	0
	ミラクルグミ(80%)			氷	0	?	0

パンチや角に電撃を走らせてのタックルなど、強力な攻撃を持つ。敵が複数の場合は同時に相手にするのではなく、フィールドを大きく駆け回ってかく乱しつつ各個撃破を狙おう。

No.188

イーヴルスター 水

H P	5345	攻撃	180	防御属性			
EXP	94	防御	288	水	80	雷	-50
ガルド	347	知力	72	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(10%)			火	50	闇	0
	レモングミ(3%)			地	0	?	0
	アップルグミ(90%)			氷	0	?	0

[illegible]デのくせにやたら好戦的なモンスター。パンチやキックなど、肉体的な攻撃が得意だがど[illegible]もリーチが短い。体が小さいので、低い位置にも当たる攻撃を使っていこう。

No.238

イビルリッパー

H P	10000	攻撃	500	防御属性			
EXP	1444	防御	720	水	0	雷	0
ガルド	2800	知力	100	風	0	光	-50
アイテム	パイングミ(15%)			火	0	闇	90
	レジストリング (3%)			地	0	?	0
				氷	0	?	0

とにかく手強いモンスター。姿を消しながら動き回り、強力な攻撃を連発してくる。ボーっとしているとあっという間に倒されるので、つねに動き回って攻撃の的を絞らせないようにしよう。

イフリート 火

H P	24000	攻撃	200	防御属性			
EXP	2723	防御	360	水	-50	雷	10
ガルド	0	知力	50	風	10	光	0
アイテム	ブラックオニキス(100%)			火	100	闇	0
	ライフボトル(100%)			地	10	?	0
				氷	10	?	0

[illegible]の装備で固め、敵の左側で戦うのが前提。晶霊術で援護してもらいながら斬り→対空[illegible]→「虎牙破斬」で攻撃し、その後いったん攻撃をガードする。それから再び攻撃だ。

No.034

インセクトプラント 地

H P	8800	攻撃	70	防御属性			
EXP	115	防御	10	水	50	雷	0
ガルド	500	知力	0	風	0	光	0
アイテム	キルマフルーツ(25%)			火	-50	闇	0
	レモン(10%)			地	30	?	0
	キルマフルーツ(80%)			氷	0	?	0

モルルの奥地のボスとして登場するほか、セレスティアのフィールドにも出現する、大型の食虫植物。突進攻撃は強力なので、出される前に懐に潜り込んで波状攻撃を仕掛けよう。

インピベル 雷

H P	5500	攻撃	380	防御属性			
EXP	181	防御	420	水	-50	雷	100
ガルド	950	知力	50	風	0	光	0
アイテム	いか(20%)			火	0	闇	0
	オレンジグミ(12%)			地	-30	?	0
	アップルグミ(80%)			氷	0	?	0

[illegible]発電器官を持つ小型生物。「サンダーマント」を装備して安定性の高い攻撃で攻めれば、[illegible]の雷晶霊の遺跡に出現するモンスターに比べて拍子抜けするほど弱く感じる。

No.019

インフェリアンガード

H P	5000	攻撃	280	防御属性			
EXP	200	防御	400	水	0	雷	0
ガルド	300	知力	100	風	0	光	0
アイテム	スティールソード(100%)			火	0	闇	0
				地	0	?	0
				氷	0	?	0

ある場所で戦うことになるインフェリアの兵士。HPこそ高いものの、その攻撃は単調でしかも1体でしか出現しないため、晶霊術を併用して反撃するスキを与えずに戦えば楽勝だ。

インプルスス

H P	6000	攻撃	300	防御属性			
EXP	386	防御	380	水	0	雷	0
ガルド	1870	知力	83	風	20	光	-50
アイテム	レモングミ(10%)			火	0	闇	30
	ルーンボトル(5%)			地	0	?	0
	レモングミ(60%)			氷	0	?	0

[illegible]を閉じての体当たり攻撃がメインだが殻を上下に展開させレーザーを放ってくること[illegible]、シューティングゲームに出てきそうなモンスター。まれに「ルーンボトル」を落とす。

No.133

ウィザード

H P	9800	攻撃	100	防御属性			
EXP	620	防御	600	水	0	雷	0
ガルド	1000	知力	200	風	0	光	0
アイテム	ルーンボトル(25%)			火	0	闇	0
	セポリー(3%)			地	0	?	0
				氷	0	?	0

「ファイアボール」、「ライトニング」から「サンダーブレード」まで使いこなす大魔法使い。世界一決定戦のみに出現する。「烈空斬」やジャンプ攻撃で素早く接近し一気に攻め立てるのだ。

No.095

ウィッチ

H P	450	攻撃	63	防御属性			
EXP	14	防御	22	水	0	雷	0
ガルド	72	知力	52	風	0	光	0
アイテム	スペクタクルズ(25%)			火	-50	闇	0
	パスタ(45%)			地	0	?	0
	パスタ(95%)			氷	50	?	0

ラシュアン周辺に出現する。後方から唱えてくる「ファイアボール」がやっかいな魔女だ。「ソードソルジャー」と共に現れたときは、ダッシュや目標変更を駆使して真っ先に倒そう。

No.109

ヴェノン

H P	4100	攻撃	240	防御属性			
EXP	166	防御	400	水	0	雷	0
ガルド	1130	知力	0	風	0	光	0
アイテム	バナシーアボトル(10%)			火	50	闇	0
	トマト(20%)			地	0	?	0
	バナシーアボトル(75%)			氷	-80	?	0

雷晶霊の遺跡のみに出現するサソリ。硬い殻に覆われており、防御力はかなり高い。また、毒針による攻撃だけでなく背中から放たれる小さい弾にも要注意。弱点は氷属性。

No.050

ウッズワーム

H P	1700	攻撃	100	防御属性			
EXP	24	防御	141	水	0	雷	0
ガルド	100	知力	58	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(15%)			火	0	闇	0
	オレンジグミ(8%)			地	50	?	0
	アップルグミ(80%)			氷	0	?	0

モルル周辺の森林に生息する巨大芋虫。体が大きく、連続技が非常に入りやすいのが特徴。ただし、まれに鼻息で対空攻撃され、見事に撃墜されることも……。

No.212

ACローパー

H P	7940	攻撃	420	防御属性			
EXP	904	防御	340	水	0	雷	0
ガルド	1254	知力	72	風	0	光	50
アイテム	レモングミ(15%)			火	-30	闇	50
	パイングミ(8%)			地	0	?	0
	レモングミ(95%)			氷	0	?	0

体に生えた無数の触手をバタバタ振り回して攻撃する奇妙な生物。知能は低いらしく、動作は遅い。そのため、遠距離から攻撃すれば難なく倒せるはずだ。

No.106

エスカルゴ 地

H P	5140	攻撃	250	防御属性			
EXP	153	防御	350	水	50	雷	0
ガルド	643	知力	70	風	0	光	0
アイテム	オレンジグミ(13%)			火	0	闇	0
	パイングミ(7%)			地	50	?	0
	ミルク(75%)			氷	0	?	0

ティンシア周辺や辺境の島々に出現するセレスティア版の「ローラースネイル」。毒を持っているが、動きが遅いので「イラプション」と「ロックブレイク」で簡単にアドバンテージを握れる。

No.076

エッグベア

H P	3200	攻撃	130	防御属性			
EXP	32	防御	120	水	0	雷	0
ガルド	90	知力	50	風	0	光	0
アイテム	ベアのにく(40%)			火	-50	闇	0
				地	30	?	0
	アップルグミ(90%)			氷	30	?	0

直接攻撃しかしてこないが、HP、攻撃力が高くガードもよくするので、晶霊術による援護が不可欠だ。なお、倒すと高確率で「ベアのにく」を落としてくれる。

No.178

ウィルオ・ウィスプ

H P	1800	攻撃	120	防御属性			
EXP	54	防御	150	水	-50	雷	[illegible]
ガルド	260	知力	0	風	0	光	[illegible]
アイテム	アップルグミ(10%)			火	50	闇	[illegible]
	レモングミ(5%)			地	0	?	[illegible]
	アップルグミ(95%)			氷	0	?	[illegible]

風晶霊の洞窟に出現する、空中を浮遊する光の玉。攻撃手段は瞬間移動しての体
ないので、あとは体の小ささに注意すればこちらの攻撃はなんでもOKだ。

No.046

ヴォルト 雷

H P	54321	攻撃	218	防御属性			
EXP	3600	防御	508	水	-100	雷	[illegible]
ガルド	0	知力	160	風	60	光	[illegible]
アイテム	ホーリィシンボル(100%)			火	60	闇	[illegible]
	ルーンボトル(100%)			地	60	?	[illegible]
				氷	60	?	[illegible]

雷の大晶霊。ヘタにヒット数を稼ごうとすると画面中に分裂してしまうので、リッドに「
ーマント」と「パラライチェック」を装備させ、1人のジャンプ突き→「虎牙連斬」を

No.024

ウンディーネ 水

H P	6800	攻撃	100	防御属性			
EXP	1360	防御	268	水	100	雷	[illegible]
ガルド	0	知力	50	風	30	光	[illegible]
アイテム	タリスマン(100%)			火	30	闇	[illegible]
	メンタルバングル(100%)			地	30	?	[illegible]
				氷	30	?	[illegible]

水晶霊の河で戦うことになる大晶霊の1人。「洗礼の矛槍」中は無敵なので、いったん
プでかわしてから「雷神剣」「雷神双破斬」「ライトニング」等でたたみかけよう。

No.104

エアスライサー

H P	4100	攻撃	250	防御属性			
EXP	87	防御	380	水	0	雷	[illegible]
ガルド	563	知力	64	風	-50	光	[illegible]
アイテム	レッドソディ(18%)			火	0	闇	[illegible]
	レモングミ(15%)			地	40	?	[illegible]
	レッドソディ(75%)			氷	0	?	[illegible]

「リバーシックル」のステータスが上がっただけで、攻撃方法はまったく一緒。ほとんど
モンスターだ。まずは「ロックブレイク」や「イラプション」で動きを封じよう。

No.080

エッグトレーダー

H P	500	攻撃	80	防御属性			
EXP	0	防御	20	水	0	雷	[illegible]
ガルド	0	知力	0	風	0	光	[illegible]
アイテム				火	0	闇	[illegible]
				地	0	?	[illegible]
				氷	0	?	[illegible]

どう見てもモンスターには見えない一般人だが、「モンスターずかん」にはしっかりと
る。もし戦闘になっても、このステータスではこちらが負ける要素はないはず。

No.101

エンプティドール 雷

H P	60000	攻撃	200	防御属性			
EXP	0	防御	400	水	0	雷	[illegible]
ガルド	0	知力	0	風	0	光	[illegible]
アイテム				火	0	闇	[illegible]
				地	0	?	[illegible]
				氷	0	?	[illegible]

ある大ボスと共に出現。ザコ敵とは思えないHPがあるうえ、一定時間ごとに3000
リング能力を持つ。1体に対して大ダメージを与える晶霊術を使い、集中攻撃をかけよう。

オウフィッシュ 水

H P	8500	攻撃	350	防御属性			
EXP	510	防御	500	水	80	雷	-80
ガルド	1875	知力	0	風	0	光	0
アイテム	パイングミ(8%)			火	0	闇	0
	まぐろ(25%)			地	0	?	0
	パイングミ(30%)			氷	0	?	0

…を飛ぶ魚のモンスター。近距離ではかみつき攻撃、遠距離では自らの体を回転させて攻撃…してくる。近寄らなければあまり攻撃してこないので、遠距離から晶霊術で押していこう。

No.127

オーガー

H P	6000	攻撃	450	防御属性			
EXP	85	防御	230	水	0	雷	50
ガルド	125	知力	68	風	0	光	0
アイテム	ライス(25%)			火	0	闇	0
	レモングミ(8%)			地	50	?	0
	レモングミ(75%)			氷	0	?	0

シャンバール周辺の草原にのみ出現する悪鬼。力任せに殴りつけてくるだけのモンスターなので、連続技の練習に最適。倒しきれなかった場合はいったんガードしてから反撃に移ろう。

オークジェリィ

H P	1200	攻撃	90	防御属性			
EXP	21	防御	150	水	0	雷	0
ガルド	80	知力	66	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(22%)			火	-100	闇	0
	オレンジグミ(8%)			地	0	?	0
	アップルグミ(70%)			氷	0	?	0

いざないの密林のみに生息する「スライム」の一種。全体的にステータスがアップしているが、…方法や弱点などはそのまま。つまり「ファイアボール」であぶってやるのが一番。

No.157

オークロット 地

H P	6000	攻撃	194	防御属性			
EXP	85	防御	230	水	20	雷	0
ガルド	334	知力	71	風	0	光	0
アイテム	キャベツ(35%)			火	-50	闇	0
	キルマフルーツ(25%)			地	30	?	0
	キルマフルーツ(80%)			氷	0	?	0

シャンバール地方の森林部に出現。シャンバール地方にはここにしか生息していないモンスターが結構いるので、「ダークボトル」を使って効率よく「モンスターずかん」を埋めていこう。

オクトスライミー 水

H P	4888	攻撃	210	防御属性			
EXP	68	防御	190	水	90	雷	-50
ガルド	188	知力	71	風	00	光	0
アイテム	いか(50%)			火	50	闇	0
				地	0	?	0
	アップルグミ(80%)			氷	-30	?	0

どこからどう見てもタコなのに「いか」を落とす謎のモンスター。しかし、なめてかかると空中からの多段攻撃で瞬殺される。「虎牙破斬」や「雷神双破斬」でジャンプを未然に防ごう。

No.134

カーヴァードイル

H P	5800	攻撃	300	防御属性			
EXP	196	防御	480	水	0	雷	0
ガルド	850	知力	64	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(20%)			火	0	闇	0
	レッドソディ(10%)			地	0	?	0
				氷	-30	?	0

いやらしいモンスターの代表格「リパーシックル」の最上級モンスター。急上昇した直後に岩を落としてくるという新たな攻撃方法まで備えている。「フリーズランサー」が非常に効果的。

ガーディアント 雷

H P	30000	攻撃	200	防御属性			
EXP	3000	防御	800	水	-100	雷	100
ガルド	210	知力	100	風	0	光	0
アイテム	ルーンボトル(100%)			火	-20	闇	0
	パイングミ(100%)			地	0	?	0
				氷	-30	?	0

チャットの小屋に出現するボス敵。体が大きいくせに動きは非常に素早いので、晶霊術を当…動きが止まったところで接近戦に持ち込んでカタをつけよう。属性も要チェックだ。

No.246

ガスクラウド 闇

H P	1600	攻撃	130	防御属性			
EXP	50	防御	180	水	0	雷	0
ガルド	150	知力	100	風	-50	光	0
アイテム	パナシーアボトル(20%)			火	-50	闇	0
	レモングミ(5%)			地	0	?	0
	パナシーアボトル(95%)			氷	0	?	0

空中を浮遊する気体のモンスター。ガスを吹き出す攻撃はダメージが大きいので距離を大きく取ること。安全に倒すのならばヒットアンドアウェイで少しずつダメージを与えていこう。

カトルボーン

H P	8500	攻撃	330	防御属性			
EXP	386	防御	480	水	0	雷	0
ガルド	1111	知力	0	風	0	光	0
アイテム	レモングミ(10%)			火	0	闇	0
	パイングミ(8%)			地	0	?	0
	レモングミ(60%)			氷	50	?	0

…に包まれた体を持つモンスター。短い手を振り回してのパンチ攻撃は、距離を少し取…が届かない。あとはこの距離を保ちつつ、リーチの長い武器で攻撃しよう。

No.084

カルプリット

H P	5500	攻撃	250	防御属性			
EXP	75	防御	350	水	-20	雷	-80
ガルド	450	知力	30	風	0	光	0
アイテム	オレンジグミ(20%)			火	70	闇	0
	デモンジャベリン(8%)			地	0	?	0
	トマト(80%)			氷	70	?	0

侵入者撃退用の自動制御モンスターで、両腕に取りつけられた銃器でバルカン砲を乱射してくる。チャットの小屋にのみ出現するため、「モンスターずかん」を完成させるときは要注意。

ガロウズバード 氷

H P	3400	攻撃	170	防御属性			
EXP	105	防御	340	水	0	雷	0
ガルド	412	知力	0	風	80	光	0
アイテム	スペクタクルズ(25%)			火	-100	闇	0
	レモングミ(6%)			地	0	?	0
	スペクタクルズ(90%)			氷	100	?	0

…攻撃で撃墜し、敵が起きあがって上昇しようとするところに再び上空攻撃、これの繰り返…だ。ただし、属性の強弱がそれぞれ複数あるので、武器の選択は慎重に。

No.202

ガロー

H P	3600	攻撃	160	防御属性			
EXP	54	防御	170	水	0	雷	50
ガルド	180	知力	0	風	0	光	50
アイテム	アップルグミ(10%)			火	0	闇	0
	レモングミ(5%)			地	0	?	0
	アップルグミ(90%)			氷	0	?	0

火晶霊の谷に住む、どう猛な獣。口から吐く貫通ビームに当たるとダウンしてしまうので、晶霊術を使うキャラクターは詠唱をジャマされないよう隊列メニューで後方に下げておこう。

No.253

ガンナー

H P	10000	攻撃	400	防御属性			
EXP	1066	防御	500	水	-50	雷	-50
ガルド	2500	知力	100	風	0	光	0
アイテム	ワンダーバッグ(4%)			火	0	闇	0
	ミラクルグミ(15%)			地	0	?	0
	ワンダーバッグ(35%)			氷	0	?	0

フォッグの銃技と同じ攻撃を持つ手強いモンスター。攻撃が発動するまでにやや時間がかかるので、このスキを逃さず一気にたたみ込もう。攻撃をジャンプでかわすことも可能だ。

No.075

ギタルクル

H P	6800	攻撃	220	防御属性			
EXP	229	防御	340	水	50	雷	50
ガルド	1723	知力	52	風	50	光	0
アイテム	パープルソディ(12%)			火	0	闇	50
	エリクシール(1%)			地	50	?	0
				氷	0	?	0

空中に浮遊している球を自在に操る、不気味なモンスター。画面端まで届く驚異のリーチを持つため、接近するのにもひと苦労。倒しても実入りは少ないので逃げた方がいいだろう。

No.203

キメラ

H P	4880	攻撃	180	防御属性			
EXP	82	防御	275	水	0	雷	50
ガルド	300	知力	0	風	0	光	50
アイテム	レモングミ (10%)			火	0	闇	0
	パイングミ (3%)			地	0	?	0
	レモングミ (60%)			氷	0	?	0

羽を持つ獣で、ファロース山の山頂付近に生息する。攻撃はガローとまったく同じなので、戦い方も変わらない。ジャンプ攻撃でビームをかわしながら一気に接近して攻撃するのだ。

No.135

キラービー

H P	1600	攻撃	250	防御属性			
EXP	94	防御	222	水	0	雷	0
ガルド	282	知力	52	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(15%)			火	0	闇	0
	レモングミ(5%)			地	0	?	0
	アップルグミ(95%)			氷	0	?	0

猛毒を持つ殺人蜂。ファロース教会周辺に生息し、常に群を成している。小型の割にはHPが高く、それでいて動きも素早いので、「イラプション」による援護がないと苦戦する。

No.067

グール

闇

H P	3100	攻撃	135	防御属性			
EXP	42	防御	150	水	0	雷	0
ガルド	100	知力	0	風	0	光	-100
アイテム	アップルグミ(12%)			火	-50	闇	100
	ポテト(30%)			地	0	?	0
	ポテト(80%)			氷	20	?	0

口から頭蓋骨を突き出したり、勢い余って手首がもげるアッパーなど常軌を逸した攻撃を仕掛けてくる。死体の割にはやたら元気がいいため、「ファイアボール」を併用しないとツライ。

No.170

クラーケン

水

H P	11200	攻撃	440	防御属性			
EXP	566	防御	420	水	80	雷	-50
ガルド	1111	知力	71	風	0	光	0
アイテム	ポイズンチェック(8%)			火	0	闇	0
	いか(20%)			地	0	?	0
	ポイズンチェック(25%)			氷	0	?	0

「オクトスライミー」の強化版。触手での突き、墨を飛ばす、回転アタックなど多彩な攻撃を繰り出すので1人で突っ込むのは危険だ。晶霊術の援護を受けながら雷属性の武器で倒そう。

No.020

カンバラーベア

H P	750	攻撃	90	防御属性			
EXP	16	防御	140	水	0	雷	[illegible]
ガルド	40	知力	58	風	0	光	[illegible]
アイテム	ベアのにく(50%)			火	-50	闇	[illegible]
	まぐろ(15%)			地	0	?	[illegible]
	まぐろ(80%)			氷	30	?	[illegible]

ラシュアン付近に登場するモンスターの中では比較的攻撃力、防御力共に高め。リッド1人では手こずるので、晶霊術による援護が必要。倒すと高確率で「ベアのにく」を落とす。

No.029

キックフロッグ

水

H P	1500	攻撃	100	防御属性			
EXP	24	防御	150	水	80	雷	[illegible]
ガルド	80	知力	49	風	0	光	[illegible]
アイテム	アップルグミ(15%)			火	30	闇	[illegible]
	オレンジグミ(8%)			地	0	?	[illegible]
	アップルグミ(90%)			氷	0	?	[illegible]

カエルらしく水に耐性を持っているが、その反面雷属性の攻撃に弱い。「ライトニング」や「[illegible]神剣」を使えば有利に戦えるが、そこまでしなくても直接攻撃だけで十分戦える。

No.160

キャニバラスプラント

H P	7500	攻撃	120	防御属性			
EXP	94	防御	0	水	0	雷	[illegible]
ガルド	211	知力	0	風	80	光	[illegible]
アイテム	レモングミ(8%)			火	-80	闇	[illegible]
	キルマフルーツ(15%)			地	0	?	[illegible]
	キルマフルーツ(80%)			氷	0	?	[illegible]

巨大な体格を持つモンスターだが、よく見ると実は植物。どんな攻撃でも当たるので、ガンガン攻めていってOK。ただし、ときおり出すタックル攻撃には要注意だ。

No.039

キングフロッグ

水

H P	3400	攻撃	125	防御属性			
EXP	32	防御	125	水	80	雷	[illegible]
ガルド	120	知力	58	風	0	光	[illegible]
アイテム	アップルグミ(15%)			火	0	闇	[illegible]
	オレンジグミ(8%)			地	0	?	[illegible]
	オレンジグミ(50%)			氷	0	?	[illegible]

キックフロッグを率いる親玉カエル。HPは高いが動きが遅く、攻撃をガードされること[illegible]ないので、HIT数を稼ぐには最適の相手。「散沙雨」を絡めたコンボが非常に効果的だ。

No.094

クビトゥム

H P	5000	攻撃	500	防御属性			
EXP	212	防御	500	水	0	雷	[illegible]
ガルド	1150	知力	10	風	0	光	[illegible]
アイテム	こんにゃく(25%)			火	0	闇	[illegible]
	レモングミ(13%)			地	0	?	[illegible]
				氷	0	?	[illegible]

ほとんど直接攻撃は行わず、普段は「アシッドレイン」といった実害の少ないもの[illegible]いが、戦いが長引くと突然「グランドダッシャー」を使ってくることもある。最優先で[illegible]

No.081

グラスホッパー

H P	6500	攻撃	240	防御属性			
EXP	105	防御	250	水	0	雷	[illegible]
ガルド	540	知力	0	風	0	光	[illegible]
アイテム	アップルグミ(15%)			火	0	闇	[illegible]
	バナナ(25%)			地	0	?	[illegible]
	バナナ(80%)			氷	0	?	[illegible]

アイメンとルイシカ周辺の草原、森林地帯に生息。鋭く硬質化した前足と口から[illegible]で攻撃してくる。背が低いことだけ気をつければどうということはない。

No.052

クラッシュトータス

H P	1800	攻撃	120	防御属性			
EXP	36	防御	200	水	50	雷	-50
ガルド	160	知力	0	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(10%)			火	0	闇	0
	バックラー(2%)			地	0	?	0
	アップルグミ(90%)			氷	-100	?	0

HPは並だが、固い甲羅でこちらの攻撃をよくガードしてくるため、かなり打たれ強い。「ライトニング」で体勢を崩し、すかさず「雷神剣」を絡めたコンボでたたみかけよう。

No.148

グラップラー

H P	4800	攻撃	220	防御属性			
EXP	94	防御	300	水	0	雷	80
ガルド	350	知力	46	風	0	光	0
アイテム	スペクタクルズ(18%)			火	0	闇	0
	エルヴンブーツ(2%)			地	0	?	0
	エルヴンブーツ(20%)			氷	0	?	0

ファロース教会の付近に出現する最強の格闘家。基本的には晶霊術で援護して戦えばいいが、3連続のラッシュ攻撃には注意。この攻撃は最後までしっかりガードしよう。

No.079

グリーンローパー

H P	940	攻撃	40	防御属性			
EXP	16	防御	188	水	0	雷	0
ガルド	60	知力	72	風	0	光	0
アイテム	レタス(35%)			火	-30	闇	20
	ライフボトル(3%)			地	0	?	0
	レタス(80%)			氷	0	?	0

近距離と遠距離で触手を使い分けて攻撃してくる、ドルアーガの塔にも登場した由緒正しきモンスター。その刺身は珍味としてティンシアの回転寿司で密かな評判となっている。

No.142

グリズリー

H P	4500	攻撃	180	防御属性			
EXP	50	防御	180	水	0	雷	0
ガルド	130	知力	58	風	0	光	0
アイテム	ベアのにく(38%)			火	-50	闇	0
	オレンジグミ(5%)			地	0	?	0
	アップルグミ(90%)			氷	50	?	0

バロール周辺の森林部や風晶霊の空洞に生息する大型の肉食動物。エッグベアとほとんど能力的に大差がなく、弱点も同じく火属性。やはり「ファイアボール」が効果的だ。

No.237

クリミナル

H P	4500	攻撃	200	防御属性			
EXP	50	防御	250	水	-70	雷	-70
ガルド	150	知力	30	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(25%)			火	70	闇	0
	オレンジグミ(20%)			地	0	?	0
	ミルク(80%)			氷	70	?	0

チャットの小屋を守護するロボット兵。両手に装備した砲台を使ってのパンチやバルカン砲を撃ってくる。距離を取れば攻撃してこないので、遠距離から晶霊術で戦うのも1つの手だ。

No.227

グレイヴキーパー

H P	9000	攻撃	380	防御属性			
EXP	410	防御	500	水	-50	雷	0
ガルド	1299	知力	50	風	0	光	0
アイテム	レモングミ(10%)			火	0	闇	50
	ミラクルグミ(3%)			地	50	?	-50
	レモングミ(50%)			氷	0	?	0

リーチの長い手を使っての攻撃が得意。また、青い玉を投げてくることもあり、これに当たると命中率減少、詠唱時間2倍といった状態異常になってしまうこともあるので注意が必要だ。

No.186

クレイゴーレム 地

H P	12000	攻撃	600	防御属性			
EXP	293	防御	0	水	-30	雷	0
ガルド	1900	知力	0	風	0	光	0
アイテム	パイングミ(12%)			火	0	闇	50
	ミラクルグミ(6%)			地	90	?	0
				氷	0	?	0

ーザーやチョップの「とれた」などアヤしい攻撃が目立つが、なかでも「ひとさらい」に注意。ダメージを受けるうえ衰弱状態となってしまうので、必ず距離を取って戦うこと。

No.195

ケイブマン

H P	12400	攻撃	450	防御属性			
EXP	695	防御	550	水	0	雷	0
ガルド	1700	知力	100	風	0	光	0
アイテム	オレンジグミ(20%)			火	-50	闇	0
	ライフボトル(20%)			地	0	?	0
	オレンジグミ(50%)			氷	0	?	0

距離に応じて攻撃を使い分けてくるが、攻撃頻度が低い。複数の敵と出現した場合には、ほかの敵を先に倒してもOK。コイツを単体にしたら接近戦で一気に片づけてしまおう。

サイズキャリアー 闇

H P	1800	攻撃	140	防御属性			
EXP	36	防御	135	水	0	雷	0
ガルド	140	知力	40	風	0	光	-80
アイテム	ダークボトル(20%)			火	-50	闇	80
	リバースドール(10%)			地	0	?	0
	リバースドール(40%)			氷	20	?	0

カマを手にした死神。頻繁にテレポートするので、いきなり大技を出すとその後のスファイアボール」を受けてしまう。まず、上空攻撃などで地上に引きずりおろそう。

No.171

サヴェイジビースト 雷

H P	7400	攻撃	280	防御属性			
EXP	196	防御	450	水	-80	雷	80
ガルド	920	知力	0	風	0	光	0
アイテム	にんじん(25%)			火	0	闇	0
	オレンジグミ(18%)			地	0	?	0
	にんじん(80%)			氷	0	?	0

背中から青い玉を5連発し、これに当たると麻痺状態になってしまうことがあるので非常に危険。晶霊術で敵をひるませてから接近して一気にたたみかけよう。

サロリサ

H P	6660	攻撃	300	防御属性			
EXP	58	防御	360	水	0	雷	0
ガルド	222	知力	67	風	0	光	0
アイテム	ライフボトル(10%)			火	-50	闇	50
				地	0	?	0
	ライフボトル(60%)			氷	0	?	0

毒の息と超音波が攻撃手段。毒の息に当たるとごくまれに麻痺状態となってしまこの敵は「スピリウム」を倒せば一緒に死んでしまうので、無視してもOKだ。

No.194

サンダーソード 雷

H P	11000	攻撃	420	防御属性			
EXP	756	防御	550	水	-50	雷	100
ガルド	2100	知力	0	風	-50	光	0
アイテム	ブラックソディ(15%)			火	0	闇	0
	ダオ・ブレード(1%)			地	0	?	0
	ブラックソディ(60%)			氷	0	?	0

宙に浮き、ひとりでに動き回る片刃の剣。リーチの長い突きは距離を取ってかわし、そのあとに反撃していこう。また、遠距離から晶霊術で動きを止めて接近戦に持ち込んでもいい。

No.[illegible]

G・スパイダー

水

H P	1850	攻撃	133	防御属性			
EXP	36	防御	150	水	0	雷	50
ガルド	80	知力	77	風	0	光	0
アイテム	パナシーアボトル(8%)			火	0	闇	0
	ポイズンソーン(10%)			地	50	?	0
	パナシーアボトル(80%)			氷	-50	?	0

まさに連続技の練習をしてくださいといわんばかりの体型をした、モルル奥地やシャンバール周辺の森林部を住みかとする巨大クモ。まれに受ける毒だけ気をつければなんてことない。

No.183

シースピン

水

H P	7500	攻撃	380	防御属性			
EXP	433	防御	410	水	80	雷	[illegible]
ガルド	1220	知力	0	風	0	光	[illegible]
アイテム	レモングミ(10%)			火	-50	闇	[illegible]
	まぐろ(25%)			地	0	?	[illegible]
	レモングミ(60%)			氷	0	?	[illegible]

オウフィッシュと同種のモンスターで、異なる点は色とパラメータくらいといったところ。あま[illegible]り攻撃を出してこないので、ほかに敵がいなければ連続技を狙って経験値を稼いでもいい。

No.030

シースラッグ

水

H P	850	攻撃	95	防御属性			
EXP	21	防御	120	水	30	雷	-50
ガルド	30	知力	65	風	0	光	0
アイテム	パナシーアボトル(10%)			火	0	闇	0
	きゅうり(28%)			地	0	?	0
	パナシーアボトル(80%)			氷	0	?	0

毒性を持った泡をはいてくるナメクジ。しかし、攻撃をガードすることがほとんどないため、「ポイズンチェック」を装備して戦えばまったく恐れる必要のない敵だ。

No.064

シーホース

水

H P	4000	攻撃	180	防御属性			
EXP	94	防御	275	水	80	雷	[illegible]
ガルド	580	知力	0	風	0	光	[illegible]
アイテム	アップルグミ(15%)			火	0	闇	[illegible]
	ライフボトル(5%)			地	0	?	[illegible]
	アップルグミ(95%)			氷	0	?	[illegible]

シャンバールとファロース教会周辺の水辺にしか生息していないため、なかなか出会えな[illegible]対空始動の3段やジャンプ突きで叩き落としてから「虎牙破斬」につなげていくといい。

No.062

ジェントルマン

地

H P	7600	攻撃	350	防御属性			
EXP	145	防御	0	水	-80	雷	0
ガルド	765	知力	0	風	0	光	0
アイテム	オレンジグミ(8%)			火	50	闇	0
	セボリー(1%)			地	100	?	0
	セボリー(5%)			氷	0	?	0

地晶霊の廃坑やペイルティ、ティンシア地方に出現。「こんにちは」といいつつ頭突きをしたり、正座をしたかと思うと口からレーザーを撃ってきたりと、とにかく礼儀正しいモンスター。

No.085

シゼル

雷

H P	100000	攻撃	300	防御属性			
EXP	50000	防御	0	水	10	雷	[illegible]
ガルド	0	知力	75	風	10	光	[illegible]
アイテム	エリクシール(100%)			火	10	闇	[illegible]
	オールディバイド(100%)			地	10	?	[illegible]
				氷	10	?	[illegible]

グランドフォールを引き起こそうとしている張本人。多彩な晶霊術を用い、なかでも[illegible]の極光術「エターナルファイナリティ」にどう対抗するかが最大の問題だ。

No.130

シャーマン

H P	3000	攻撃	180	防御属性			
EXP	82	防御	250	水	0	雷	0
ガルド	530	知力	40	風	0	光	0
アイテム	スペクタクルズ(15%)			火	0	闇	0
	ルーンボトル(5%)			地	50	?	0
	スペクタクルズ(90%)			氷	0	?	0

「ソーサレス」がさらなる修行を積み、「ライトニング」も習得したのがこの「シャーマン」。他のモンスターと共に出現したら真っ先に倒そう。また、落とすアイテムにも注目したい。

No.033

シャドウサーバント

氷

H P	2200	攻撃	196	防御属性			
EXP	105	防御	260	水	0	雷	[illegible]
ガルド	510	知力	10	風	0	光	[illegible]
アイテム	ダークボトル(8%)			火	-80	闇	[illegible]
	アップルグミ(12%)			地	0	?	[illegible]
	ダークボトル(60%)			氷	90	?	[illegible]

接近戦ではコンビネーションブロウ、遠距離では「フリーズランサー」と死角がない。[illegible]攻撃が届かないようであれば、細かい晶霊術を使って「フリーズランサー」を阻止しよう。

No.247

ジャングラー

H P	5400	攻撃	160	防御属性			
EXP	200	防御	240	水	0	雷	0
ガルド	100	知力	100	風	0	光	0
アイテム	オレンジグミ(20%)			火	-50	闇	0
	ライフボトル(20%)			地	0	?	0
				氷	0	?	0

近距離ではチョップ、中距離では背中から針を飛ばし、さらに距離が開くとジャンプして鋭い爪で攻撃を仕掛けてくる。火属性に弱いので、この属性の攻撃を中心に攻めるのが有効だ。

No.250

シャンバルーン

H P	1	攻撃	0	防御属性			
EXP	0	防御	8000	水	0	雷	[illegible]
ガルド	0	知力	100	風	0	光	[illegible]
アイテム	チーズ(1%)			火	0	闇	[illegible]
	レタス(1%)			地	0	?	[illegible]
				氷	0	?	[illegible]

熱砂の町シャンバールで行うミニゲーム、「シャンバルーン」の破壊対象。こんなものまで[illegible]ンスターずかん」に登録されている。HPが1なので、防御力の異常な高さは無意味だ。

No.234

シルエシカへい

H P	8000	攻撃	220	防御属性			
EXP	100	防御	800	水	0	雷	0
ガルド	100	知力	100	風	-30	光	0
アイテム	アップルグミ(30%)			火	0	闇	0
	パナシーアボトル(40%)			地	0	?	0
	ホワイトソディ(100%)			氷	-30	?	0

手に鎌を持ち、いっせいに襲いかかってくる。8人もの敵と戦うので、どうしても乱戦になりがち。なんとか攻撃範囲の広い晶霊術を唱えさせて、そこから攻勢のきっかけをつかもう。

No.047

シルフ

風

H P	6600	攻撃	170	防御属性			
EXP	1929	防御	200	水	30	雷	[illegible]
ガルド	0	知力	80	風	95	光	[illegible]
アイテム	プロテクトリング(100%)			火	30	闇	[illegible]
	ライフボトル(100%)			地	-100	?	[illegible]
				氷	10	?	[illegible]

「ラファール」を従えている風の大晶霊。メルディに作戦「じゅつをつかわせるな」を指定[illegible]ルフの術を封じている間に、「ラファール」を叩いてしまおう。それから一斉に袋叩きだ。

No.117

シルルス

地

H P	4500	攻撃	230	防御属性			
EXP	92	防御	290	水	70	雷	-50
ガルド	510	知力	56	風	0	光	0
アイテム	オレンジグミ(18%)			火	0	闇	0
	アマンゴ(10%)			地	70	?	0
	オレンジグミ(30%)			氷	0	?	0

坑を住みかとしており、普段は地中に潜っているが、獲物が通りかかると突然その
す。「風雷神剣」から「雷神双破斬」に連携させる連続技でまとめて始末しよう。

No.043

ジン

風

H P	11000	攻撃	400	防御属性			
EXP	625	防御	500	水	0	雷	0
ガルド	1950	知力	50	風	80	光	0
アイテム	フレアボトル(22%)			火	-50	闇	0
				地	0	?	0
	リキュールボトル(60%)			氷	0	?	0

風属性をもつ巨人。パンチによるラッシュを得意としている肉体派のモンスターだ。ジャンプ突きや対空始動の3段で体勢を崩し、「イラプション」でトドメを刺すパターンが有効。

スーパースター

水

H P	12000	攻撃	420	防御属性			
EXP	484	防御	600	水	80	雷	-50
ガルド	1232	知力	72	風	0	光	0
アイテム	パイングミ(10%)			火	50	闇	0
	リバースドール(10%)			地	0	?	0
	パイングミ(50%)			氷	0	?	0

ーフィッシュ」の強化版モンスターで、攻撃方法は相変わらずパンチとキックのみ。知能
ため、防御という動作を知らず、こちらの攻撃を集中すれば手も足も出ない。

No.026

スカーレットニードル

H P	2800	攻撃	900	防御属性			
EXP	58	防御	250	水	0	雷	0
ガルド	112	知力	40	風	0	光	0
アイテム	パナシーアボトル(25%)			火	30	闇	0
				地	0	?	0
	パナシーアボトル(80%)			氷	-30	?	0

シャンバール周辺の砂漠地帯に生息し、旅人を猛毒の尻尾で襲ってくる。「スコーピオン」と共同戦線を張ってくる場合もあり、前衛には「ポイズンチェック」が必須。

スカルウォーリア

H P	8000	攻撃	360	防御属性			
EXP	196	防御	420	水	0	雷	-50
ガルド	822	知力	77	風	0	光	0
アイテム	オレンジグミ(15%)			火	0	闇	0
	ミックスグミ(10%)			地	0	?	0
				氷	50	?	0

の小屋で出現した後、しばらくしてバリル城でも再登場する。HPが高いだけでコレと
がなく、強いていえばその体の大きさ故に連続技を決めやすいぐらいか。

No.031

スケルトン

闇

H P	2100	攻撃	125	防御属性			
EXP	36	防御	160	水	0	雷	0
ガルド	90	知力	10	風	0	光	-100
アイテム	にんじん(18%)			火	-30	闇	100
	バスタードソード(3%)			地	0	?	0
	にんじん(90%)			氷	30	?	0

直接攻撃だけと思いきや、「骨人剣」という飛び道具を持っているからあなどれない。連続技は決めやすいので、「ファイアボール」で援護してもらいつつリッドを切り込ませよう。

スコーピオン

H P	1800	攻撃	85	防御属性			
EXP	32	防御	155	水	0	雷	0
ガルド	80	知力	0	風	0	光	0
アイテム	パナシーアボトル(8%)			火	0	闇	0
				地	0	?	0
	パナシーアボトル(75%)			氷	-50	?	0

尾で攻撃してくる小型のサソリ。「スターフィッシュ」や「シースラッグ」同様、「ポイ
」を装備して戦えば楽勝。水晶霊の河以外にシャンバール沿岸にも出現する。

No.063

スターフィッシュ

水

H P	1940	攻撃	96	防御属性			
EXP	27	防御	124	水	80	雷	-30
ガルド	60	知力	72	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(10%)			火	0	闇	0
				地	0	?	0
				氷	0	?	0

背が低い、毒を持っている、ほとんどガードしないといった特徴が「シースラッグ」と非常に似ている。通常斬りに「雷神剣」を組み合わせて、攻撃を空振りしないようにしよう。

スティンガー

H P	12000	攻撃	480	防御属性			
EXP	625	防御	500	水	50	雷	0
ガルド	1600	知力	75	風	0	光	0
アイテム	パナシーアボトル(8%)			火	-75	闇	0
	レモングミ(15%)			地	50	?	0
	パナシーアボトル(80%)			氷	0	?	0

毒を持つ「テンタクルプラント」のパワーアップバージョン。花粉を出される前に晶霊
理想的だが、もし出されてしまったら「鳳凰天駆」で強引に倒すのもいい。

No.089

ストームクロウ

H P	7800	攻撃	350	防御属性			
EXP	233	防御	470	水	50	雷	50
ガルド	940	知力	115	風	50	光	-30
アイテム	たまご(35%)			火	-30	闇	0
	レモングミ(10%)			地	0	?	0
	たまご(75%)			氷	0	?	0

火と光属性以外にかなりの耐性をもつ大ガラス。インフェリアに出現するモンスターの中ではかなりの強敵だ。セオリー通り、まず地面に引きずり下ろしてから叩こう。

ストライカー

H P	1200	攻撃	88	防御属性			
EXP	27	防御	140	水	0	雷	-30
ガルド	72	知力	43	風	0	光	0
アイテム	ブレッド(35%)			火	0	闇	0
	アップルグミ(15%)			地	0	?	0
	ブレッド(90%)			氷	0	?	0

フットワークでパンチによるコンビネーションを繰り出してくる。連続技で倒しきれなか
いったん防御しないと反撃を受けてしまう可能性が非常に高い。

No.181

ストロングホーン

H P	7600	攻撃	200	防御属性			
EXP	196	防御	400	水	-75	雷	0
ガルド	1020	知力	0	風	0	光	0
アイテム	レモングミ(12%)			火	0	闇	0
	ラブリィミトン(7%)			地	50	?	0
				氷	0	?	0

ワンツーパンチからのキックという連携攻撃が得意。少しでも距離を空けると、角を突き立ててタックルを仕掛けてくる。フィールドを大きく使い、ヒットアンドアウェイ戦法で戦おう。

No.056

スノーロブスター

水

H P	4800	攻撃	250	防御属性			
EXP	115	防御	240	水	80	雷	0
ガルド	740	知力	74	風	0	光	0
アイテム	えび(50%)			火	-80	闇	0
	バイングミ(8%)			地	0	?	0
	ホワイトソディ(70%)			氷	100	?	0

名前からも推測できるように、ティンシア地方の寒冷地に生息している。「レッドシザース」に比べて大幅にパワーアップしているが、「イラプション」で動きを止めれば簡単に倒せる。

No.248

スパイラル

H P	45000	攻撃	230	防御属性			
EXP	1000	防御	400	水	0	雷	
ガルド	3000	知力	100	風	0	光	
アイテム	フェアリィリング(100%)			火	0	闇	
	オレンジグミ(100%)			地	0	?	
				氷	0	?	

非常に手強いモンスター。「ロックブレイク」と「イラプション」は距離を大きく取って
これらの攻撃のあとは一瞬動きが止まるので、このチャンスに攻撃を叩き込もう。

No.176

スピリウム

H P	12000	攻撃	380	防御属性			
EXP	484	防御	450	水	0	雷	0
ガルド	1430	知力	0	風	0	光	0
アイテム	レモングミ(10%)			火	-50	闇	50
	バイングミ(3%)			地	0	?	0
	レモングミ(60%)			氷	0	?	0

「サロリサ」とともに登場する大きなキノコで、コイツを倒すと一緒に「サロリサ」も死ぬ。攻撃手段は「サロリサ」とまったく同じだが、目から出す超音波はこけおどしで当たることはない。

No.204

スピリット

H P	7200	攻撃	400	防御属性			
EXP	220	防御	320	水	0	雷	
ガルド	865	知力	0	風	0	光	
アイテム	バイングミ(8%)			火	0	闇	
	ミラクルグミ(5%)			地	0	?	
	バイングミ(40%)			氷	0	?	

基本的に夜のフィールドで出会うことができるモンスター。普段はボーっとした表
撃時になると急に凶暴化する。ハンマーを投げたり火の玉を吐くが、地上に降ろせ

No.016

スペクター

氷

H P	1900	攻撃	80	防御属性			
EXP	36	防御	140	水	0	雷	0
ガルド	90	知力	40	風	0	光	-50
アイテム	ライフボトル(8%)			火	-50	闇	100
	スペクタクルズ(8%)			地	0	?	0
	ライフボトル(90%)			氷	50	?	0

ラシュアン～モルルと幅広いエリアにまたがって出現する幽霊。特に序盤で出てくると手に負えない。ラシュアン周辺を歩くときは、夜の森林地帯には足を踏み入れないことだ。

No.028

スライム

H P	255	攻撃	45	防御属性			
EXP	10	防御	95	水	50	雷	
ガルド	32	知力	14	風	0	光	
アイテム	アップルグミ(15%)			火	-100	闇	
	こんにゃく(15%)			地	0	?	
	こんにゃく(90%)			氷	-100	?	

火と氷属性に非常に弱いので、「ファイアボール」、「アイスニードル」が効果的。また、
破斬」だと2発目が空振りになるので、通常技からつなげるなら「雷神剣」がオススメ

No.124

スラッガー

H P	4400	攻撃	172	防御属性			
EXP	76	防御	190	水	0	雷	0
ガルド	215	知力	0	風	0	光	0
アイテム	スペクタクルズ(5%)			火	0	闇	0
	オレンジグミ(3%)			地	0	?	0
	スペクタクルズ(90%)			氷	0	?	0

ストライカーを上回る技の冴えを見せるボクサー。HPもなかなか高く、連続技をワンセット決めても倒しきれないことが多いので、その後はガードして様子を見た方がいいだろう。

No.165

スワンプシング

H P	11200	攻撃	480	防御属性			
EXP	695	防御	500	水	0	雷	
ガルド	2440	知力	0	風	-50	光	
アイテム	レモングミ(10%)			火	0	闇	
	バイングミ(3%)			地	80	?	
	レモングミ(60%)			氷	0	?	

岩の姿をした異形のモンスターで、近づく冒険者に襲いかかる。本来の頭部の位置に
り、ここから岩を吐いたりかみついたりする。ジャンプ突き→真空裂斬で一撃離脱を狙おう。

No.208

セージ

H P	6000	攻撃	180	防御属性			
EXP	484	防御	300	水	0	雷	0
ガルド	1820	知力	50	風	0	光	50
アイテム	ライフボトル(10%)			火	50	闇	50
	ミックスグミ(3%)			地	0	?	0
	ライフボトル(50%)			氷	0	?	0

必ずほかのモンスターと徒党を組んで出現し、後方で強力な晶霊術を唱えて援護するので、野放しにすると手がつけられない。戦闘開始と同時に突撃して速攻で片づけるように。

No.048

セルシウス

氷

H P	33333	攻撃	264	防御属性			
EXP	4000	防御	300	水	40	雷	
ガルド	0	知力	80	風	40	光	
アイテム	レジストリング(100%)			火	-20	闇	
	フリーズチェック(100%)			地	40	?	
				氷	95	?	

氷の大晶霊。「フランベルジュ」「フリーズチェック」を装備したリッドに、「飛葉翻歩」で初撃が
かわされても2発目が当たりやすい「空破絶掌撃」を使わせ「イラプション」でたたみかけよう。

No.077

ソーサラー

H P	1200	攻撃	60	防御属性			
EXP	32	防御	120	水	0	雷	0
ガルド	100	知力	20	風	0	光	0
アイテム	イチゴ(40%)			火	0	闇	0
	オレンジグミ(8%)			地	0	?	0
	イチゴ(80%)			氷	0	?	0

「グレイブ」を得意としている中級の魔法使い。つねに他の人間系モンスターとパーティーを組んでおり、後方から援護してくる。ダッシュジャンプで素早く近づき、真っ先に始末しよう。

No.129

ソーサレス

H P	2100	攻撃	80	防御属性			
EXP	54	防御	150	水	0	雷	
ガルド	300	知力	40	風	0	光	
アイテム	ミルク(50%)			火	50	闇	
	チャームボトル(15%)			地	0	?	
	ミルク(75%)			氷	0	?	

「ファイアボール」を唱えてくる女魔法使い。特筆すべきは「チャームボトル」を落とすということ。これ目当てなら、「ダークボトル」を使ってバロール周辺をうろつくのが手っ取り早い。

ソードソルジャー

H P	780	攻撃	80	防御属性			
EXP	14	防御	110	水	0	雷	-50
ガルド	63	知力	50	風	0	光	0
アイテム	ブレッド(40%)			火	0	闇	0
	ロングソード(2%)			地	0	?	0
	ブレッド(95%)			氷	0	?	0

を使ったスピーディーな攻撃を仕掛けてくる序盤の強敵。特に「ウィッチ」の前衛として同時に出てくることが多く、レベルが低いうちは逃げるのも1つの手だ。

ゾンビ 闇

No.069

H P	1300	攻撃	90	防御属性			
EXP	14	防御	20	水	0	雷	0
ガルド	60	知力	0	風	0	光	-100
アイテム	アップルグミ(20%)			火	-50	闇	100
	オレンジグミ(5%)			地	0	?	0
	アップルグミ(90%)			氷	50	?	0

アンデットモンスターの代表格といえばこの「ゾンビ」。光や火に弱いというのもお約束だ。しかし、戦争もないインフェリアで、どうしてこんなのがゴロゴロ出てくるのだろうか?

ダークディザスター 氷

H P	7500	攻撃	280	防御属性			
EXP	264	防御	600	水	0	雷	0
ガルド	950	知力	70	風	0	光	-50
アイテム	レモングミ(10%)			火	0	闇	100
	ダークボトル(3%)			地	0	?	0
	ダークボトル(75%)			氷	50	?	0

「シャドウサーバント」の倍以上のHPを持ち、「フリーズランサー」を封じきるのは難しい。しかし、他の仲間と挟み込むように回り込んで戦えば、被害を軽減することができる。

ターミガン

No.131

H P	13400	攻撃	520	防御属性			
EXP	756	防御	470	水	50	雷	0
ガルド	2500	知力	50	風	0	光	0
アイテム	レモングミ(20%)			火	0	闇	0
	パイングミ(13%)			地	0	?	0
	レモングミ(70%)			氷	-50	?	0

「アンカーリザード」の変種。懐に飛び込めばレーザーに当たらないので、リッドが連続技で動きを封じている間に「フリーズランサー」でトドメ、というパターンが理想的だ。

ターンタートル

H P	14000	攻撃	450	防御属性			
EXP	510	防御	400	水	80	雷	-40
ガルド	1360	知力	32	風	0	光	0
アイテム	レモングミ(12%)			火	0	闇	0
	ベルベーヌ(1%)			地	0	?	0
	ベルベーヌ(8%)			氷	-80	?	0

大型の亀で、かみつきと体当たりの攻撃を仕掛けてくるのが特徴。回避率が非常に高く、こちらの攻撃は高い確率で防御されてしまう。苦手な属性が多いので、この弱点を突こう。

ダイアーウルフ

No.138

H P	3000	攻撃	150	防御属性			
EXP	50	防御	161	水	0	雷	0
ガルド	120	知力	53	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(18%)			火	-50	闇	0
	ポテト(30%)			地	0	?	0
	アップルグミ(80%)			氷	70	?	0

風晶霊の空洞の生存競争に勝ち抜いてきただけあって、「ナイトレイド」より能力的には高め。相変わらず飛びかかって来るしか能がないので、晶霊術という人間の英知を使えば楽勝だ。

ダイナソア

H P	18800	攻撃	520	防御属性			
EXP	722	防御	540	水	0	雷	50
ガルド	2100	知力	100	風	0	光	0
アイテム	ライフボトル(15%)			火	50	闇	0
	エリクシール(1%)			地	50	?	0
	エリクシール(11%)			氷	-70	?	0

巨大な肉食恐竜で、火を吐いて攻撃してくる。ダッシュから一連の連続技を決め、攻撃を当てたらダッシュで逃げる、という戦法を使えば簡単に勝てる。属性も要チェックだ。

タランチュラ 水

No.218

H P	3800	攻撃	210	防御属性			
EXP	68	防御	230	水	50	雷	0
ガルド	160	知力	77	風	0	光	0
アイテム	レモングミ(10%)			火	0	闇	0
	パナシーアボトル(13%)			地	50	?	0
	レモングミ(60%)			氷	-50	?	0

インフェリアの森林に住むクモ型モンスター。リーチも短く決して強くないが、水と地の属性に耐性があるので、これには注意が必要だ。体格もちょうどいいので連続技の練習に。

ツァイベル

SECRET

H P	540	攻撃	110	防御属性			
EXP	0	防御	90	水	0	雷	0
ガルド	0	知力	112	風	0	光	0
アイテム				火	0	闇	0
				地	0	?	0
				氷	0	?	0

「アクアエッジ」「ファイアボール」「ウィンドカッター」の術を使いこなす。手を出さないと好き放題にこれらの攻撃を使われてしまうので、ダッシュで一気に接近して攻撃を仕掛けよう。

デス 闇

No.140

H P	6000	攻撃	300	防御属性			
EXP	196	防御	380	水	0	雷	0
ガルド	1422	知力	74	風	0	光	-80
アイテム	オレンジグミ(15%)			火	-80	闇	100
	パイングミ(8%)			地	50	?	0
				氷	50	?	0

瞬間移動から「ファイアーボール」を唱えてくる死神。動作が長い必殺技を出したときに瞬間移動されるとスキをさらしてしまうので、ヒットしたのを確認してから連続技へつなげよう。

デッドリーインセクト

H P	12000	攻撃	480	防御属性			
EXP	825	防御	420	水	0	雷	0
ガルド	2200	知力	0	風	0	光	0
アイテム	パナシーアボトル(10%)			火	0	闇	0
	ミラクルグミ(6%)			地	50	?	0
	パナシーアボトル(80%)			氷	-50	?	0

見ためはバッタのようだが、鋭い手で突き攻撃を行う恐ろしいモンスター。組織プレーは苦手らしく、たまに戦闘を放棄したかのように遠く離れていくこともある。そこが狙い目だ。

テトラタスク

No.144

H P	3500	攻撃	180	防御属性			
EXP	92	防御	240	水	0	雷	0
ガルド	420	知力	40	風	0	光	0
アイテム	タスクのにく(50%)			火	0	闇	0
	プロテクトリング(8%)			地	50	?	0
	プロテクトリング(20%)			氷	0	?	0

目からレーザーを撃ち、非常に固いモンスターといったらこの「テトラタスク」のことだ。かなり頻繁に撃ってくるので、「烈空斬」やジャンプ突きでかわしつつ接近しよう。

No.125

デュエリスト

H P	12000	攻撃	800	防御属性			
EXP	566	防御	600	水	0	雷	50
ガルド	2500	知力	96	風	0	光	0
アイテム	レモングミ(10%)			火	50	闇	0
	ラベンダー(1%)			地	0	?	0
	ラベンダー(20%)			氷	0	?	0

全モンスターの中でも最強クラスの攻撃力と防御力を誇り、世界一決定戦の初戦で戦う。また、ある場所ではこの敵が単体で出現することもある。命中率の高い技で押すのが基本。

No.009

テラーニードル

H P	410	攻撃	49	防御属性			
EXP	10	防御	60	水	0	雷	0
ガルド	36	知力	30	風	0	光	0
アイテム	バナシーアボトル(3%)			火	0	闇	0
				地	0	?	0
				氷	0	?	0

HPは低いが、一度に数多く出現するため、非常にうっとうしい。ジャンプ攻撃や対空攻撃、または「虎牙破斬」で効率よく倒していこう。毒を持っているが、「パナシーアボトル」を落とす。

No.136

テンタクルプラント

H P	7000	攻撃	280	防御属性			
EXP	127	防御	350	水	80	雷	0
ガルド	812	知力	75	風	0	光	50
アイテム	パナシーアボトル(8%)			火	-80	闇	0
	アマンゴ(25%)			地	0	?	0
	アマンゴ(80%)			氷	0	?	0

長時間残る花粉が非常にやっかい。「風雷神剣」等の、縦方向の動きが少なく、かつ鋭く踏み込む技を使って素早く軌道の内側に入り込み、さらに奥義へ連携させて畳みかけよう。

No.098

トールマン

H P	8000	攻撃	300	防御属性			
EXP	181	防御	400	水	0	雷	70
ガルド	666	知力	83	風	0	光	-70
アイテム	ミラクルグミ(12%)			火	0	闇	70
	パープルソディ(9%)			地	0	?	0
	パープルソディ(40%)			氷	0	?	0

雷晶霊の遺跡の中でも危険度No.1のザコがこの「トールマン」。「イラプション」、「ロックブレイク」等で先に主導権を握らないと、「サンダーブレード」の連発で全滅する恐れもある。

No.156

ドラゴントゥース

H P	10000	攻撃	450	防御属性			
EXP	322	防御	500	水	0	雷	50
ガルド	1240	知力	75	風	0	光	-50
アイテム	アップルグミ(15%)			火	50	闇	80
	プロテクトリング(10%)			地	0	?	0
	アップルグミ(100%)			氷	0	?	0

ドラゴンの牙から生まれたこのモンスターは、セレスティアのザコ敵の中では屈指の強さを誇る。「骨人剣」などの剣技がやっかいだが「プロテクトリング」を落とすので戦う価値はある。

No.207

ドルイド

H P	3000	攻撃	200	防御属性			
EXP	85	防御	230	水	0	雷	0
ガルド	288	知力	64	風	0	光	0
アイテム	レモングミ(10%)			火	50	闇	0
	ライフボトル(3%)			地	0	?	0
	ライフボトル(50%)			氷	0	?	0

「スラッガー」と「ハンター」と必ずセットで出現するのが特徴。彼らを後方から術で援護するのが戦闘での主な役割だ。ダッシュで一気に近づき攻撃を集中して倒すのが手っ取り早い。

No.113

テラー

H P	5000	攻撃	280		
EXP	140	防御	400	水	0
ガルド	500	知力	0	風	0
アイテム	パナシーアボトル(10%)			火	0
				地	0
	パナシーアボトル(80%)			氷	0

雷属性の体当たりから、さらにまとわりついてくる攻撃が新たに加わり、敵が…
の中でもヒット数は多め。動きはやや遅いので「イラプション」で足止めしてから…

No.239

テリブルテンタクル

H P	11600	攻撃	465		
EXP	1250	防御	560	水	80
ガルド	1360	知力	100	風	0
アイテム	キウイ(15%)			火	0
	メンタルバングル(5%)			地	0
	パイングミ(95%)			氷	0

貝のような殻の中に本体があるモンスター。「ファイアボール」と地面から伸ばす…
のメイン。触手攻撃は密着してしまえば当たらないので、接近戦を保つのが…

No.036

ドードー

H P	3500	攻撃	180		
EXP	58	防御	230	水	0
ガルド	250	知力	0	風	-50
アイテム	たまご(25%)			火	50
				地	0
	たまご(80%)			氷	0

シャンバルーン周辺の砂漠にしか生息しない幻の鳥。しかし、なかなか出会え…
けで、いざ会ってみると中身は何の特徴も無い。「モンスターずかん」完成の…

No.187

トライゴン

H P	12000	攻撃	450		
EXP	1800	防御	600	水	0
ガルド	2810	知力	0	風	0
アイテム	ラベンダー(11%)			火	50
	ベルベーヌ(11%)			地	50
				氷	0

奇怪な形状を持つ正体不明のモンスターで、全面的に高いパラメータを持つ。…
や「ベルベーヌ」を落とすので、「ダークボトル」を使って乱獲しよう。

No.191

トリトン

H P	8500	攻撃	400		
EXP	322	防御	480	水	100
ガルド	1020	知力	0	風	0
アイテム	パイングミ(10%)			火	0
	ミラクルグミ(5%)			地	0
	パイングミ(30%)			氷	0

宙を漂う、タツノオトシゴ型モンスター。口から3連発で出す黒玉攻撃は…
わせばOK。ただし、接近すると何気なく尻尾で突いてくるので、近寄るときは…

No.216

ドレイク

H P	4500	攻撃	230		
EXP	85	防御	260	水	-20
ガルド	330	知力	100	風	-50
アイテム	オレンジグミ(13%)			火	100
	レモングミ(5%)			地	0
	オレンジグミ(80%)			氷	-20

火晶霊の谷をすみかとし、火を吐いたり「エアスラスト」で攻撃を仕掛けてくる。…
にはジャンプ攻撃などで地上に叩き落とし、起きあがったら再び攻撃すれば…

No.158

トレント

地

H P	11000	攻撃	320	防御属性			
EXP	158	防御	480	水	20	雷	0
ガルド	740	知力	73	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(12%)			火	-50	闇	0
	キルマフルーツ(35%)			地	30	?	0
	キルマフルーツ(80%)			氷	0	?	0

インフェリア北部の諸島の森林にしか出現しないレアなモンスター。この付近には他の地域でられないモンスターが生息しており、何かが隠されていそうな気配が……。

No.004

トロール

H P	2400	攻撃	200	防御属性			
EXP	36	防御	140	水	0	雷	0
ガルド	200	知力	48	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(15%)			火	25	闇	0
	セボリー(1%)			地	50	?	0
	アップルグミ(90%)			氷	-25	?	0

パンチによる直接攻撃が強力な大型モンスター。しかし、動きが鈍く適度な大きさなので、コンボの実験台には最適の相手。倒すと「アップルグミ」を落とす。

トロピクスワーム

H P	4200	攻撃	180	防御属性			
EXP	58	防御	200	水	50	雷	-50
ガルド	155	知力	58	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(15%)			火	0	闇	0
	オレンジグミ(8%)			地	50	?	0
	アップルグミ(90%)			氷	0	?	0

な大イモムシで、動きが活発なのが特徴。頭突き攻撃がメインだが、ときどき鼻息をこともある。体が大きく防御もめったにしてこないので、連続技の実験台に最適だ。

No.143

ナイトウィング

H P	7750	攻撃	360	防御属性			
EXP	595	防御	360	水	0	雷	0
ガルド	1425	知力	52	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(20%)			火	0	闇	0
	オレンジグミ(15%)			地	0	?	0
	アップルグミ(90%)			氷	-50	?	0

パラメータを見るとなかなかの強敵だが、このモンスターのメイン攻撃、実は地上にいる限りまったく当たらないのだ。よって上下に移動する技を使わなければノーダメージで倒せる。

ナイトフライヤー

H P	3333	攻撃	202	防御属性			
EXP	82	防御	290	水	0	雷	0
ガルド	312	知力	30	風	20	光	-50
アイテム	アップルグミ(20%)			火	-20	闇	50
	ミルク(12%)			地	0	?	0
	ミルク(75%)			氷	0	?	0

スティア全域に生息する空中浮遊型のモンスターで、頭から超音波を出して攻撃する。高度をこちらに合わせるとそのあとに突進攻撃が来るので、防御の準備をしよう。

No.017

ナイトレイド

H P	450	攻撃	60	防御属性			
EXP	12	防御	120	水	0	雷	0
ガルド	28	知力	53	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(12%)			火	-50	闇	0
	パナシーアボトル(5%)			地	0	?	0
	アップルグミ(95%)			氷	30	?	0

ラシュアンの森に住む獣で、序盤で遭遇することになる。走ってきて体当たり攻撃をしてくるので、これをしっかりと防御してそのあと反撃に転じれば簡単に倒せる。

ニードルシェル

H P	9600	攻撃	430	防御属性			
EXP	595	防御	620	水	0	雷	0
ガルド	1840	知力	0	風	0	光	0
アイテム	パナシーアボトル(13%)			火	50	闇	0
				地	0	?	0
	パナシーアボトル(75%)			氷	-50	?	0

うサソリのモンスター。近づくと尻尾で突き攻撃を繰り出す。また、背中の殻から小さ発飛ばしてくる。遠距離から晶霊術で足を止め、それから接近戦でトドメを刺そう。

No.059

ノーム

地

H P	16160	攻撃	150	防御属性			
EXP	3000	防御	350	水	60	雷	60
ガルド	2	知力	100	風	-10	光	0
アイテム	ムーンクリスタル(100%)			火	60	闇	0
	ルーンボトル(100%)			地	100	?	0
				氷	60	?	0

地の大晶霊。「グレイ鼻」はくらっても反撃が可能。「皇王天翔浴」は急いで画面右端に移動しよう。「サモンフレンズ」はジャンプでかわす。これらの攻撃のスキに連続技を決めるのだ。

ノクターナルフライ

H P	8000	攻撃	450	防御属性			
EXP	566	防御	500	水	0	雷	0
ガルド	1600	知力	52	風	0	光	0
アイテム	レモングミ(15%)			火	-50	闇	0
	パイングミ(8%)			地	0	?	0
	レモングミ(70%)			氷	-50	?	0

くに生息する幻の蝶。その姿は美しい赤色に包まれており、冒険者を魅了する。を出して攻撃してくるので、遠くからジャンプ斬りではたき落として攻撃しよう。

No.242

ハーシェル

SECRET

H P	840	攻撃	120	防御属性			
EXP	0	防御	120	水	0	雷	0
ガルド	0	知力	100	風	0	光	0
アイテム				火	0	闇	0
				地	0	?	0
				氷	0	?	0

「魔神剣」「雷神剣」「散沙雨」「虎牙破斬」と初歩的な技のみを使う。通常攻撃からこれらにつないでくるのでタチが悪い。敵に先手を取られないようにこちらからまず手を出そう。

パースビートル

H P	3400	攻撃	200	防御属性			
EXP	92	防御	260	水	30	雷	0
ガルド	615	知力	30	風	0	光	0
アイテム	ミックスグミ(8%)			火	0	闇	0
	パナシーアボトル(8%)			地	0	?	0
	ミックスグミ(50%)			氷	0	?	0

とルイシカ周辺にのみ生息する小型の昆虫。とにかく攻撃が当たりにくいので、突き攻撃範囲の広い斬り攻撃や「虎牙破斬」を使っていこう。

No.056

ハードホーン

H P	6200	攻撃	170	防御属性			
EXP	115	防御	320	水	-50	雷	50
ガルド	436	知力	0	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(5%)			火	0	闇	0
	アースブレード(4%)			地	80	?	0
	アースブレード(20%)			氷	0	?	0

突進攻撃を喰らうと背後に投げ出されてしまい、かなりのタイムロスになる。水という弱点にはこだわらず、「イラプション」などの強力な足止め効果のある晶霊術を使った方がいい。

No.068

ハーピー

風

H P	650	攻撃	83	防御属性			
EXP	14	防御	120	水	30	雷	0
ガルド	66	知力	20	風	-30	光	0
アイテム	アップルグミ(15%)			火	-30	闇	0
	スペクタクルズ(10%)			地	0	?	0
				氷	30	?	0

上空からの羽と急降下攻撃がやっかい。いったん攻撃を加えて地面に引きずり下ろしてさえしまえば、上空へ逃れようとしている無防備なところに追撃を加えて簡単に倒せる。

No.224

パイレーツ

H P	3500	攻撃	200	防御属性			
EXP	82	防御	270	水	50	雷	0
ガルド	380	知力	50	風	0	光	0
アイテム	いか(20%)			火	0	闇	0
	まぐろ(20%)			地	-50	?	0
	いか(80%)			氷	0	?	0

海賊だけあって海岸線付近に出没し、水属性に耐性を持つ。攻撃はショートソードで斬りつけるだけの悲しいやられ役。海暮らしが長いので、倒すと主食の「いか」や「まぐろ」を落とす。

No.023

バトラー

H P	3400	攻撃	130	防御属性			
EXP	54	防御	150	水	0	雷	0
ガルド	200	知力	46	風	0	光	0
アイテム	スペクタクルズ(35%)			火	0	闇	0
	ブレッド(35%)			地	0	?	0
	スペクタクルズ(95%)			氷	0	?	0

「ヘヴィリフター」や「ソーサレス」と共に現れる中級クラスの武道家。接近戦での3連続コンビネーションがかなり強力だ。リーチの長い突き攻撃や晶霊術を絡めて戦うといいだろう。

No.161

パワープラント

地

H P	12000	攻撃	120	防御属性			
EXP	145	防御	0	水	80	雷	0
ガルド	450	知力	0	風	0	光	0
アイテム	レモングミ(8%)			火	-80	闇	0
	バナナ(20%)			地	50	?	0
	レモングミ(60%)			氷	0	?	0

「キャニバラスプラント」のパワーアップ版。口から種を飛ばす攻撃は敵のふところに潜ってしまえば当たらない。あとは攻撃を集中してたたみかけよう。タックルには防御で対抗だ。

No.179

ハンター

H P	3000	攻撃	200	防御属性			
EXP	76	防御	180	水	0	雷	0
ガルド	224	知力	83	風	0	光	0
アイテム	スペクタクルズ(10%)			火	0	闇	0
	レモングミ(5%)			地	0	?	0
	スペクタクルズ(90%)			氷	0	?	0

インフェリアの東方、シャンバール周辺の平原や砂漠に出没する狩人。たいていほかの敵と徒党を組み、後ろから弓で援護してくる。ジャンプで接近し、最優先で倒してしまおう。

No.165

ハンチバック

H P	3900	攻撃	200	防御属性			
EXP	115	防御	350	水	0	雷	0
ガルド	740	知力	0	風	0	光	0
アイテム	レモングミ(10%)			火	-50	闇	0
	パイングミ(3%)			地	0	?	0
	レモングミ(60%)			氷	70	?	0

氷晶霊の山に生息するモンスターでカトルボーンの色違い。リーチは短いが、数体に囲まれてパンチ攻撃を繰り返されると抜け出せなくなるので、必ず間合いを取って戦うこと。

No.038

バイオレントバイパー

H P	4530	攻撃	200	防御属性			
EXP	82	防御	270	水	40	雷	[illegible]
ガルド	440	知力	0	風	0	光	[illegible]
アイテム	アップルグミ(15%)			火	0	闇	[illegible]
	ミックスグミ(10%)			地	40	?	[illegible]
	ミックスグミ(50%)			氷	0	?	[illegible]

鋭い尻尾の他にかみつき攻撃を新たに修得した、「ブラッドバイター」の上位モンスター。だが、どちらも攻撃に移るまでが非常に遅く、全然バイオレントではない。

No.198

バッファロー

H P	9900	攻撃	515	防御属性			
EXP	625	防御	620	水	0	雷	[illegible]
ガルド	1800	知力	100	風	0	光	[illegible]
アイテム	オレンジグミ(25%)			火	0	闇	[illegible]
				地	50	?	[illegible]
	オレンジグミ(50%)			氷	0	?	[illegible]

地底の奥底で暮らしているため、地と闇属性に強い。角を突き立てて突進する「ロングホーントレイン」は多段ヒットするうえ威力が大きいので、まずは遠距離から晶霊術で攻撃しよう。

No.108

バルドヘッド

H P	3800	攻撃	200	防御属性			
EXP	94	防御	240	水	0	雷	[illegible]
ガルド	260	知力	20	風	0	光	[illegible]
アイテム	アップルグミ(5%)			火	0	闇	[illegible]
	オレンジグミ(3%)			地	0	?	[illegible]
	アップルグミ(90%)			氷	0	?	[illegible]

「ハンマースロアー」系の最上級モンスター。ファロース教会の付近に出現するが、この[illegible]なぜこんなガラの悪そうなやつがいるのだろうか?

No.145

ハンガーブラッド

H P	8200	攻撃	350	防御属性			
EXP	386	防御	440	水	0	雷	[illegible]
ガルド	1110	知力	0	風	0	光	[illegible]
アイテム	レモングミ(10%)			火	0	闇	[illegible]
	タスクのにく(25%)			地	50	?	[illegible]
	レモングミ(60%)			氷	0	?	[illegible]

タスク類の中でも、血のような赤いボディが特徴的なこの「ハンガーブラッド」。[illegible]るように見えてしまうが、決してそんなことはない。動きが鈍いので「イラプション」[illegible]

No.172

バンダースナッチ

H P	12000	攻撃	420	防御属性			
EXP	722	防御	550	水	-30	雷	[illegible]
ガルド	2120	知力	0	風	0	光	[illegible]
アイテム	トマト(20%)			火	50	闇	[illegible]
	ミラクルグミ(13%)			地	0	?	[illegible]
	トマト(90%)			氷	-50	?	[illegible]

攻撃手段は「サヴェイジビースト」と変わらないが、パンチ攻撃の頻度が上がっている[illegible]違っても敵集団の中に入らないように。まずは晶霊術から攻撃のきっかけをつか[illegible]

No.000

バンデット

H P	900	攻撃	40	防御属性			
EXP	10	防御	60	水	0	雷	[illegible]
ガルド	36	知力	55	風	0	光	[illegible]
アイテム	チーズ(30%)			火	-50	闇	[illegible]
	シーブスマント(12%)			地	0	?	[illegible]
	チーズ(90%)			氷	0	?	[illegible]

「アーチャー」と共に行動し通行人を襲うおいはぎ。短剣による攻撃しかしてこ[illegible]相手だ。アクセサリーが手に入りにくい序盤では、この敵が落とす「シーブスマント」[illegible]

No.210 ハンマースロアー

H P	1000	攻撃	82	防御属性			
EXP	21	防御	120	水	0	雷	0
ガルド	80	知力	50	風	0	光	0
アイテム	スペクタクルズ(25%)			火	0	闇	0
	アップルグミ(12%)			地	0	?	0
	スペクタクルズ(95%)			氷	0	?	0

ではハンマーを投げつけてきたり「グレイブ」の魔法を唱えてきたりと、見た目とは裏なかなか知性的な行動をとる。ハンマーは戻ってくる時にも攻撃判定があるので注意。

No.225 ヒアデス

H P	45000	攻撃	500	防御属性			
EXP	4000	防御	800	水	20	雷	40
ガルド	30	知力	100	風	20	光	-50
アイテム	メンタルバングル(100%)			火	20	闇	0
	たまご(100%)			地	20	?	0
				氷	20	?	0

近距離では強力な術の前に圧倒されてしまう。まずは、遠距離から晶霊術で敵をひるませ、それから接近する。あまり防御しないので、接近したら一気に片をつけるつもりで攻撃しよう。

ピーケー

H P	10000	攻撃	420	防御属性			
EXP	510	防御	400	水	0	雷	0
ガルド	1155	知力	96	風	0	光	0
アイテム	スペクタクルズ(20%)			火	0	闇	0
	キルマフルーツ(13%)			地	0	?	0
	キルマフルーツ(90%)			氷	0	?	0

デュエリスト」には及ばないものの、卓越した剣技でリッド達の前に立ちはだかる。「セージ」レンジャー」とパーティーを組んでいるため、倒すのは後回しにした方がいいだろう。

No.128 ビーストオーガ

H P	12000	攻撃	800	防御属性			
EXP	625	防御	600	水	0	雷	0
ガルド	1600	知力	68	風	0	光	0
アイテム	レモングミ(15%)			火	50	闇	0
	スターメイス (10%)			地	50	?	0
	レモングミ (50%)			氷	0	?	0

オーガ系の最強モンスター。半端でない攻撃力から繰り出されるパンチとボディプレスは、喰らうとピヨりやすい。また、ボディプレスはほとんど返せないので、きっちり防御すること。

ビートビースト

H P	6000	攻撃	200	防御属性			
EXP	105	防御	290	水	0	雷	50
ガルド	615	知力	0	風	0	光	0
アイテム	ビート(25%)			火	100	闇	0
	オレンジグミ(5%)			地	0	?	0
	ビート(80%)			氷	0	?	0

く、ラッシュをかければ反撃の余地無く葬り去ることができる。しかしワザと生かし短い左右の手を使ったラッシュを披露してくれることも。これは一見の価値アリ。

No.111 ビッグフット 氷

H P	9999	攻撃	280	防御属性			
EXP	196	防御	300	水	0	雷	0
ガルド	1200	知力	32	風	0	光	0
アイテム	セージ(7%)			火	-80	闇	0
	パイングミ(8%)			地	0	?	0
				氷	100	?	0

氷晶霊の山に出現する巨大な雪男。先制の「イラプション」でイニシアチブを取らないと、「グランドローラー」や「フリーズランサー」といった凶悪な攻撃でたちまちピンチに陥る。

ビリアルへい

H P	5000	攻撃	145	防御属性			
EXP	0	防御	160	水	0	雷	0
ガルド	0	知力	100	風	0	光	0
アイテム				火	0	闇	0
				地	0	?	0
				氷	0	?	0

してくる好戦的な性格だが、攻撃のタイミングがワンテンポ遅い。そのため、こちらてたあとに防御すれば敵の攻撃を簡単に防げる。防御したら再び攻撃しよう。

No.102 ファイアウォーリア 火

H P	13400	攻撃	440	防御属性			
EXP	722	防御	450	水	-80	雷	0
ガルド	2600	知力	77	風	0	光	0
アイテム	カオスシールド (12%)			火	100	闇	0
	レッドソディ(15%)			地	0	?	0
	レッドソディ(80%)			氷	-80	?	0

完璧な火耐性を持つアイスウォーリアの上位バージョン。「イラプション」や「鳳凰天駆」等はまったく効果がない。HPも非常に高いので「フリーズランサー」級の氷系晶霊術は必須。

ファイアクラウド 火

H P	4800	攻撃	350	防御属性			
EXP	657	防御	300	水	-50	雷	50
ガルド	1200	知力	100	風	0	光	0
アイテム	ビート (20%)			火	100	闇	0
	フレアマント (2%)			地	0	?	0
	フレアマント (35%)			氷	-75	?	0

オーガ」と共に王都一決定戦の決勝に登場する。長時間漂う炎の雲が非常にやっかの強力な武器を装備して「虎牙破斬」で攻めるといいだろう。

No.078 ファイアバード 火

H P	1800	攻撃	100	防御属性			
EXP	58	防御	140	水	-30	雷	50
ガルド	128	知力	0	風	0	光	0
アイテム	トマト(20%)			火	100	闇	0
	フランベルジュ(12%)			地	0	?	0
	トマト(95%)			氷	-50	?	0

炎を身にまとった鳥。当然ながら火属性による攻撃は効果が薄いが、水や氷が効果大。また戦闘後まれに「フランベルジュ」という強力な剣を落とすことも。これ目当ての乱獲もアリ。

ファイアバグ 火

H P	7800	攻撃	420	防御属性			
EXP	825	防御	450	水	-75	雷	0
ガルド	860	知力	0	風	0	光	0
アイテム	レモングミ(10%)			火	80	闇	0
	フレアボトル(5%)			地	0	?	0
	レモングミ(75%)			氷	-30	?	0

昆虫型モンスター。小さい体に似合わずHPが高いので、「フリーズランサー」、といった強力な氷系晶霊術でひるませてからリッドを切り込ませよう。

No.105 ファイアフライヤー

H P	5500	攻撃	280	防御属性			
EXP	264	防御	410	水	0	雷	0
ガルド	850	知力	83	風	20	光	-50
アイテム	フレアボトル(10%)			火	0	闇	30
				地	0	?	0
	フレアボトル(60%)			氷	0	?	0

ファイアとは名ばかりで、火に耐性があるわけでも火属性の攻撃をしてくるわけでもない。体当たりと超音波しか仕掛けてこないので、中身は「ナイトフライヤー」と変わらないザコ敵。

No.236

ファルシアホーンズ

H P	5200	攻撃	160	防御属性			
EXP	102	防御	230	水	0	雷	0
ガルド	220	知力	100	風	0	光	0
アイテム	やまつの(35%)			火	-50	闇	0
	オレンジグミ(10%)			地	50	?	0
	やまつの(70%)			氷	0	?	0

霊峰ファロースに広く生息する凶暴なヤギで、異様に発達したその角で登山者を脅かす。突進攻撃「スナイプゴート」は強力なので、突っ込んできたらジャンプしてかわそう。

No.240

ファンガスネイル

H P	7650	攻撃	300	防御属性			
EXP	82	防御	450	水	0	雷	[illegible]
ガルド	256	知力	75	風	0	光	[illegible]
アイテム	バナナ(18%)			火	0	闇	[illegible]
	バイングミ(10%)			地	50	?	[illegible]
	バナナ(80%)			氷	0	?	[illegible]

一見するとカタツムリのようだが、「アイスニードル」や「放電」で攻撃したりとなかなか[illegible]
荒い。ほかの敵と一緒に出現した場合は後方で術を連発されるので、優先的に倒そう。

No.118

ファントム

氷

H P	3200	攻撃	170	防御属性			
EXP	54	防御	120	水	0	雷	0
ガルド	140	知力	0	風	0	光	-50
アイテム	アップルグミ(5%)			火	-50	闇	100
	オレンジグミ(3%)			地	0	?	0
	アップルグミ(90%)			氷	70	?	0

氷属性のパンチと口から吐き出す冷気で攻撃するが、たいしたことはない。幽霊に殴られるという貴重な体験をしたいなら、風晶霊の洞窟や夜中にバロール周辺をウロウロしてみよう。

No.103

ファントムナイト

H P	12500	攻撃	480	防御属性			
EXP	510	防御	350	水	0	雷	[illegible]
ガルド	1550	知力	0	風	0	光	[illegible]
アイテム	ルーンボトル(15%)			火	0	闇	[illegible]
	オーダーシールド(8%)			地	0	?	[illegible]
	オーダーシールド(35%)			氷	0	?	[illegible]

猛烈な勢いで突進してくる暴走モンスター。「裂空斬」やジャンプ突きで素早く接近し[illegible]
の距離を十分に離すことが重要。強敵だが「ルーンボトル」を落とすので戦う価値はある。

No.244

フェイク

H P	10000	攻撃	420	防御属性			
EXP	2100	防御	0	水	99	雷	99
ガルド	1050	知力	100	風	99	光	99
アイテム	ライフボトル(100%)			火	99	闇	99
				地	99	?	98
	バイングミ(50%)			氷	99	?	99

宝箱に化け、冒険者をぬか喜びさせる悪質なモンスター。すべての属性に耐性を持つので、ほとんどダメージを与えられない。はじめから毒状態なので、そのうち勝手に死んでくれる。

No.083

フェザーマジック

H P	2650	攻撃	210	防御属性			
EXP	82	防御	280	水	30	雷	[illegible]
ガルド	520	知力	50	風	50	光	[illegible]
アイテム	アップルグミ(15%)			火	0	闇	[illegible]
	グレートソード(13%)			地	0	?	[illegible]
	アップルグミ(90%)			氷	0	?	[illegible]

水属性の羽、火属性の急降下攻撃に加え、「フィアフルフレア」まで唱えてくる強敵。[illegible]
やジャンプ斬り、「虎牙破斬」で晶霊術を使われる前に倒すのが理想的。

No.209

フェニックス

火

H P	11800	攻撃	480	防御属性			
EXP	566	防御	500	水	-30	雷	0
ガルド	1111	知力	180	風	0	光	0
アイテム	ミックスグミ(10%)			火	100	闇	0
	フレアボトル(15%)			地	0	?	0
	フレアボトル(80%)			氷	-100	?	0

火の鳥だけあって火属性への耐性はバツグン。しかし氷属性には無防備なので、氷属性を持つ武器を装備して上空攻撃を繰り返せば簡単に勝てる。防具も火属性のものを用意しよう。

No.095

フォリクルス

H P	5000	攻撃	400	防御属性			
EXP	212	防御	450	水	-100	雷	[illegible]
ガルド	755	知力	40	風	0	光	[illegible]
アイテム	オレンジグミ(15%)			火	0	闇	[illegible]
	ストライクアクス(12%)			地	-40	?	[illegible]
				氷	0	?	[illegible]

特異な形状をしたモンスターで、頭の部分にしかやられ判定がない。連続技が[illegible]
「サンダーブレード」を使う強敵なので、「ストライクアクス」狙いでなければ逃げた方が[illegible]

No.150

フォレストホーク

H P	1200	攻撃	80	防御属性			
EXP	32	防御	128	水	0	雷	0
ガルド	112	知力	65	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(10%)			火	-50	闇	0
	オレンジグミ(5%)			地	0	?	0
	オレンジグミ(95%)			氷	0	?	0

上空から急降下してくる鳥型モンスター。素通りさせると後列のキャラクターを狙われてしまうので、その前に対空攻撃や「虎牙破斬」で叩き落とし、地上に落ちたところを追い打ちだ。

No.013

フライングソール

H P	3800	攻撃	178	防御属性			
EXP	115	防御	286	水	[illegible]	雷	[illegible]
ガルド	520	知力	35	風	[illegible]	光	[illegible]
アイテム	ミックスグミ(5%)			火	35	闇	[illegible]
	レモングミ(8%)			地	[illegible]	?	[illegible]
	ミックスグミ(35%)			氷	[illegible]	?	[illegible]

「ナイトフライヤー」同様、セレスティア全土に広く生息している飛行モンスター。[illegible]
舌を伸ばして攻撃してくる。ジャンプ攻撃を仕掛け、着地後は特技でさらに[illegible]

No.226

フライングポリープ

H P	6900	攻撃	300	防御属性			
EXP	458	防御	460	水	0	雷	0
ガルド	1307	知力	100	風	0	光	-50
アイテム	バイングミ(10%)			火	0	闇	100
	ミラクルグミ(3%)			地	0	?	0
	バイングミ(50%)			氷	0	?	0

不気味な姿で空中をさまようモンスター。爪での引っかき攻撃と「アクアエッジ」を距離に応じて使い分ける、という知性の高さも見せる。光属性の攻撃でたたみ込んでしまおう。

No.044

ブラウンポット

H P	800	攻撃	80	防御属性			
EXP	12	防御	120	水	[illegible]	雷	[illegible]
ガルド	72	知力	0	風	[illegible]	光	[illegible]
アイテム	パナシーアボトル(15%)			火	[illegible]	闇	[illegible]
	リキュールボトル(3%)			地	[illegible]	?	[illegible]
	パンシーアボトル(80%)			氷	[illegible]	?	[illegible]

触手と闇属性の煙が武器。序盤に出会うだけあり、まだまだザコだ。[illegible]
「虎牙破斬」の2発目が当たらないことが多いので、「雷神剣」を使った方が安定する。

ブラッドサッカー（水）

H P	3000	攻撃	210	防御属性			
EXP	82	防御	240	水	70	雷	-30
ガルド	418	知力	78	風	0	光	0
アイテム	バナシーアボトル(10%)			火	0	闇	0
				地	0	?	0
	バナシーアボトル(80%)			氷	0	?	0

水気のある場所を好み、血をすするヒルのようなモンスター。小さめな外見に似合わずな[illegible]打たれ強いので、「雷神剣」と「ライトニング」の2段構えでトドメを刺そう。

ブラッドバイター

No.037

H P	3500	攻撃	160	防御属性			
EXP	50	防御	180	水	0	雷	0
ガルド	128	知力	0	風	30	光	0
アイテム	にんじん(35%)			火	0	闇	0
	オレンジグミ(15%)			地	30	?	0
	オレンジグミ(40%)			氷	0	?	0

「アローテイル」が人の血の味を覚え、さらに凶暴化したモンスター。といっても、ステータスが全体的にアップしただけで攻撃方法は変わっておらず、晶霊術を併用すれば楽勝だ。

ブリーズキーパー（氷）

H P	8000	攻撃	380	防御属性			
EXP	537	防御	480	水	50	雷	50
ガルド	2500	知力	128	風	80	光	0
アイテム	ミラクルグミ(10%)			火	-40	闇	-40
				地	0	?	0
	ミラクルグミ(30%)			氷	0	?	0

上空の高い位置を飛び、「エアスラスト」や羽を飛ばして攻撃を仕掛ける。2体以上で「エアスラスト」を連発されると手が出せないので、術を使われる前にジャンプ斬りで撃墜しよう。

ブリーブ

No.206

H P	7000	攻撃	300	防御属性			
EXP	858	防御	300	水	0	雷	-50
ガルド	1900	知力	78	風	0	光	50
アイテム	ミルク(20%)			火	0	闇	0
	エリクシール(1%)			地	50	?	0
	エリクシール(20%)			氷	0	?	0

ある迷宮に出現する軟体生物。距離を空けると、付近に瞬間移動して口から水流を吐くので、この攻撃はジャンプしてかわそう。接近して攻撃すれば特に問題なく倒せるはずだ。

ブルーローパー

H P	5540	攻撃	240	防御属性			
EXP	82	防御	250	水	0	雷	0
ガルド	256	知力	72	風	0	光	0
アイテム	レモングミ(10%)			火	-30	闇	20
	リキュールボトル(15%)			地	0	?	0
	レモングミ(75%)			氷	0	?	0

[illegible]ンフェリアの森林部で出会える、「グリーンローパー」の上位モンスター。攻撃方法は「グリ[illegible]ンローパー」と同様に触手をバタバタさせるだけ。動きも鈍いので難なく倒せるだろう。

ブルフロッグ（水）

No.164

H P	8400	攻撃	360	防御属性			
EXP	158	防御	398	水	80	雷	-50
ガルド	760	知力	58	風	0	光	0
アイテム	きゅうり(25%)			火	50	闇	0
	バイングミ(8%)			地	0	?	0
	きゅうり(80%)			氷	0	?	0

たいてい「ポイズントード」とグループで出現する青い大ガエル。ジャンプキックと「散沙雨」で攻撃してくるが、距離を取って攻撃をかわしたあとに反撃すれば楽に倒せる。

プレイリーホーク

H P	3000	攻撃	150	防御属性			
EXP	76	防御	220	水	0	雷	0
ガルド	160	知力	77	風	0	光	0
アイテム	たまご(40%)			火	0	闇	0
	アップルグミ(35%)			地	0	?	0
	たまご(95%)			氷	0	?	0

[illegible]へスルーさせてしまうと晶霊術詠唱の妨げになってしまうので、近くなら上空攻撃からの[illegible]、遠くからならジャンプ突きと、距離に合わせて攻撃を選択し、確実に撃墜しよう。

ブローズヘアー（氷）

No.162

H P	6500	攻撃	350	防御属性			
EXP	229	防御	450	水	-80	雷	0
ガルド	1320	知力	0	風	0	光	0
アイテム	にんじん(25%)			火	0	闇	0
	バイングミ(5%)			地	0	?	0
	にんじん(80%)			氷	50	?	0

「ラビットラビット」と同種のウサギ型モンスター。リーチの短いジャンピングキックしか攻撃手段を持たないので、敵との距離を空けて突き攻撃を使えば安全に倒せる。

フロートドラゴン（水）

H P	9600	攻撃	340	防御属性			
EXP	510	防御	580	水	100	雷	-50
ガルド	1440	知力	0	風	0	光	0
アイテム	バイングミ(10%)			火	0	闇	0
	ミラクルグミ(5%)			地	0	?	0
	ミラクルグミ(25%)			氷	0	?	0

[illegible]ノオトシゴ系モンスターの最上位版。攻撃は玉を飛ばしたり尻尾で突いたりするだけ。ふ[illegible]ころに潜って接近戦を挑んでもいいが、遠距離から晶霊術で押していけば楽に勝てる。

ヘヴィリフター

No.107

H P	2800	攻撃	120	防御属性			
EXP	50	防御	180	水	0	雷	0
ガルド	111	知力	50	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(12%)			火	0	闇	0
	パスタ(35%)			地	0	?	0
	アップルグミ(75%)			氷	0	?	0

モルル～バロール周辺を「バトラー」や「ソーサレス」と共にウロついている。「グレイブ」を唱え、ハンマーを投げつけてくる所は「ハンマースロアー」そっくり。真っ先に始末しよう。

ヘビースネーク

H P	5500	攻撃	196	防御属性			
EXP	115	防御	280	水	0	雷	0
ガルド	400	知力	35	風	0	光	0
アイテム	タスクのにく(20%)			火	0	闇	0
	ボーンナックル(10%)			地	50	?	0
	レモングミ(60%)			氷	0	?	0

[illegible]こそ鈍いものの、防御が固くHPも多いので、倒すのに時間がかかってしまいがち。目か[illegible]つレーザーを受けないようにダッシュジャンプ突きや「裂空斬」で接近するといいだろう。

ヘルカイト（火）

No.217

H P	11200	攻撃	550	防御属性			
EXP	722	防御	650	水	-70	雷	0
ガルド	3333	知力	150	風	0	光	0
アイテム	セージ(10%)			火	100	闇	0
	レッドセージ(8%)			地	0	?	0
				氷	-100	?	0

炎の上級晶霊術「エクスプロード」までも使いこなす強敵。ほかの攻撃も火が主体なので、防具は火属性のものを装備しよう。さらに氷属性の武器で上空攻撃をメインに攻め立てよう。

No.139

ヘルハウンド

H P	3900	攻撃	240	防御属性			
EXP	74	防御	280	水	-50	雷	0
ガルド	430	知力	53	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(15%)			火	90	闇	0
	オレンジグミ(8%)			地	0	?	0
	アップルグミ(90%)			氷	70	?	0

霊峰ファロースでしか遭遇しないため、つい見逃しがちだ。中身は普通の犬に毛が生えた程度なので、軽く撃破できる。

No.093

ポアス

H P	580	攻撃	50	防御属性			
EXP	16	防御	40	水	-50	雷	[illegible]
ガルド	40	知力	0	風	0	光	[illegible]
アイテム	アップルグミ(15%)			火	50	闇	[illegible]
	オレンジグミ(8%)			地	0	?	[illegible]
				氷	0	?	[illegible]

インフェリア編の序盤に出現する謎の球体。実害はほとんどない。セレスティアでも[illegible]することがあるが、もはやそのころには単なるザコキャラ以下の存在でしかないだろう。

No.154

ポイズントード

水

H P	4320	攻撃	190	防御属性			
EXP	94	防御	295	水	0	雷	0
ガルド	260	知力	49	風	0	光	0
アイテム	レモングミ(8%)			火	0	闇	0
	パイングミ(5%)			地	0	?	0
	レモングミ(70%)			氷	0	?	0

毒を持っているが、それを防ぐために「ポイズンチェック」を装備するのは面倒。毒を喰らう覚悟で、短期決戦に持ち込もう。どの属性の攻撃も効果があるので、一番強力なものを。

No.090

ホーネット

H P	900	攻撃	210	防御属性			
EXP	42	防御	170	水	0	雷	[illegible]
ガルド	120	知力	52	風	0	光	[illegible]
アイテム	パナシーアボトル(12%)			火	0	闇	[illegible]
				地	0	?	[illegible]
	パナシーアボトル(75%)			氷	0	?	[illegible]

テラーニードルの上位モンスターに当たる。常に集団で行動し、尾から針を飛ばして[illegible]くる。どの属性の晶霊術でもよく効くので、広範囲に効果があるものでまとめて倒そう。

No.155

ボーンナイト

闇

H P	2950	攻撃	180	防御属性			
EXP	50	防御	200	水	0	雷	0
ガルド	158	知力	0	風	0	光	0
アイテム	ポテト(18%)			火	0	闇	0
	ニンブルレイピア(10%)			地	0	?	0
	ニンブルレイピア(50%)			氷	0	?	0

アンデッドモンスターだが、弱点であるはずの火・光耐性が通常レベルまで強化されている。ただし、効果がないわけではないので、「骨人剣」を防ぐためにも遠慮なく唱えていこう。

No.200

ホムンクルス

闇

H P	15000	攻撃	350	防御属性			
EXP	229	防御	320	水	50	雷	[illegible]
ガルド	890	知力	0	風	50	光	[illegible]
アイテム	パンやめん(15%)			火	-50	闇	[illegible]
	ラベンダー(1%)			地	0	?	[illegible]
				氷	50	?	[illegible]

勢いよくアッパーを繰り出したり、フックの3連発など動きは遅いくせにやたら元気[illegible]仕掛けてくる。火と光の属性に弱いので、この弱点を突いた攻撃を集中しよう。

No.074

ポルターガイスト

H P	2500	攻撃	150	防御属性			
EXP	76	防御	160	水	0	雷	0
ガルド	190	知力	0	風	0	光	-50
アイテム	アップルグミ(15%)			火	-50	闇	100
	オレンジグミ(8%)			地	0	?	0
	アップルグミ(95%)			氷	50	?	0

浮遊霊の一種で、直接攻撃はほとんど行わず、後衛から他のモンスターを援護するのが主な役目。大した敵ではないが、こういうタイプは先に始末するに限る。

No.025

ボルテック

H P	1800	攻撃	120	防御属性			
EXP	85	防御	210	水	-40	雷	[illegible]
ガルド	181	知力	80	風	0	光	[illegible]
アイテム	フレアボトル(12%)			火	80	闇	[illegible]
				地	0	?	[illegible]
	フレアボトル(95%)			氷	-40	?	[illegible]

つねに攻撃判定を身にまとっているため、連続技の途中で邪魔されることが多く[illegible]時に出現すると非常にやっかい。ジャンプ攻撃ではたき落としてさっさと片づけよう。

No.012

マーキングプラント

H P	1500	攻撃	82	防御属性			
EXP	21	防御	120	水	50	雷	0
ガルド	82	知力	35	風	0	光	0
アイテム	パナシーアボトル(5%)			火	-80	闇	0
	レタス(30%)			地	50	?	0
	パナシーアボトル(95%)			氷	0	?	0

リーチの長い触手と長時間漂う雷属性の花粉で攻撃してくるが、植物らしく移動速度は遅い。ダッシュで素早く近づき、機先を制して連続技を叩き込めばそれほど怖くはない相手だ。

No.220

マーダー

H P	7200	攻撃	280	防御属性			
EXP	115	防御	220	水	-70	雷	[illegible]
ガルド	550	知力	50	風	0	光	[illegible]
アイテム	レモングミ(13%)			火	70	闇	[illegible]
	パイングミ(10%)			地	0	?	[illegible]
	レモングミ(60%)			氷	70	?	[illegible]

胸からビーム、手からマシンガンと強力な攻撃を繰り出すが、攻撃後にキョロキョロ[illegible]にするので、この間に接近して攻撃しよう。突き系の攻撃は当たらないので要注意[illegible]

No.053

マイコニド

H P	2200	攻撃	110	防御属性			
EXP	36	防御	150	水	0	雷	0
ガルド	90	知力	0	風	0	光	-50
アイテム	とうふ(25%)			火	0	闇	50
	コルセスカ(8%)			地	0	?	0
	とうふ(90%)			氷	0	?	0

ボディアタックの他に、目から出す毒ガスやリング状のレーザーといった多彩な攻撃を持つ。しかし、動きが鈍く、たいてい技を披露する前に連続技で瞬殺されてしまう哀れなキノコだ。

No.174

マウントワーム

H P	8350	攻撃	400	防御属性			
EXP	184	防御	470	水	50	雷	[illegible]
ガルド	810	知力	58	風	0	光	[illegible]
アイテム	レモングミ(10%)			火	0	闇	[illegible]
	ミラクルグミ(6%)			地	50	?	[illegible]
	レモングミ(60%)			氷	0	?	[illegible]

「トロピクスワーム」と同種のモンスターなので、戦い方も同様でOK。ただし、[illegible]攻撃に当たると、ごくまれに命中率低下状態になってしまうので注意しよう。

マックァツィン 水

H P	8630	攻撃	380	防御属性			
EXP	484	防御	500	水	80	雷	-50
ガルド	1200	知力	50	風	0	光	0
アイテム	えび(35%)			火	50	闇	0
	アップルグミ(15%)			地	0	?	0
	アップルグミ(95%)			氷	0	?	0

…の生き血を吸い、さらに真紅に染まったレッドロブスター。かなりの高パラメーターを誇る…雷に弱いのは相変わらずなので「風雷神剣」から「雷神双破斬」につなげると効果絶大。

マッドマン 地

H P	7500	攻撃	300	防御属性			
EXP	166	防御	410	水	0	雷	0
ガルド	928	知力	0	風	0	光	-50
アイテム	アップルグミ(15%)			火	0	闇	50
	ポテト(25%)			地	50	?	0
	アップルグミ(90%)			氷	0	?	0

…の廃坑に出現するモンスターのなかでは弱い部類に入る。HPは高いが、動きが非常…く、簡単に「イラプション」に巻き込むことができるからだ。

マンティコア

H P	2200	攻撃	120	防御属性			
EXP	32	防御	160	水	0	雷	80
ガルド	100	知力	0	風	0	光	80
アイテム	アップルグミ(15%)			火	80	闇	0
	オレンジグミ(10%)			地	0	?	0
	アップルグミ(90%)			氷	0	?	0

…する光線を撃ってくるモンスター。ジャンプ攻撃で一気に接近し、着地キャンセルでたた…けて光線を撃たせないように戦おう。水晶霊の河に出現する。

ミスリルゴーレム 地

H P	11100	攻撃	750	防御属性			
EXP	858	防御	350	水	75	雷	-50
ガルド	6000	知力	0	風	75	光	75
アイテム	レモングミ(15%)			火	75	闇	75
	ミラクルグミ(8%)			地	75	?	0
	レモングミ(90%)			氷	75	?	0

…ットパンチ、トゲ鉄球攻撃などを繰り出し、その攻撃力は非常に強力。接近戦では間違…く不利なので、遠距離から晶霊術をメインして戦うのが得策。属性にも注意しよう。

ミラージュナイツ

H P	12000	攻撃	300	防御属性			
EXP	1225	防御	550	水	0	雷	50
ガルド	1364	知力	152	風	0	光	100
アイテム	レモングミ(18%)			火	50	闇	50
	ピヨハン(1%)			地	50	?	0
	レモングミ(95%)			氷	0	?	0

…ィープミスト」は単なるこけおどし。「ファイアボール」に注意しながら接近しよう。近づくと…ープするので、ジャンプ斬りで地上に落としたら、逃がすそのまま攻めていこう。

メガデス 闇

H P	9600	攻撃	420	防御属性			
EXP	458	防御	460	水	0	雷	0
ガルド	1450	知力	80	風	0	光	-80
アイテム	パープルソディ(4%)			火	-50	闇	100
	ベルベーヌ(3%)			地	0	?	0
	パープルソディ(70%)			氷	0	?	0

…まれに「ベルベーヌ」を落とすので、レベルアップ以外に能力をアップできる可能性がある…なモンスター。「ダークフォース」を唱える強敵だが、それに見合うだけの見返りはある。

No.015

マッドイール 地

H P	4500	攻撃	170	防御属性			
EXP	54	防御	190	水	80	雷	-30
ガルド	80	知力	56	風	0	光	0
アイテム	バナシーアボトル(12%)			火	0	闇	0
	キルマフルーツ(25%)			地	50	?	0
	キルマフルーツ(80%)			氷	0	?	0

バロール周辺の海岸や、風晶霊の空洞に出現する巨大ウナギ。少々HPは高いが、攻撃モーションが遅いので、「ライトニング」で援護してもらいつつリッドの直接攻撃でトドメを刺そう。

No.032

マホガニー 地

H P	850	攻撃	52	防御属性			
EXP	16	防御	100	水	50	雷	0
ガルド	36	知力	71	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(8%)			火	-50	闇	0
	トマト(40%)			地	30	?	0
	トマト(95%)			氷	0	?	0

遠距離にいると大量のリンゴを放ってくる。ダメージはそれほどでもないが、攻撃の手が止まってしまうのは痛い。ダッシュで素早く間合いを詰め、この攻撃をさせないように戦おう。

No.056

ミスト

H P	3600	攻撃	180	防御属性			
EXP	181	防御	350	水	-20	雷	0
ガルド	876	知力	30	風	0	光	0
アイテム	リキュールボトル(13%)			火	-50	闇	0
	スペクタクルズ(25%)			地	0	?	0
	スペクタクルズ(90%)			氷	0	?	0

夜になると主にティンシア地方に出現する人魂。「ボルテック」同様、他の敵と同時に出現することが多く、非常にうっとおしい。ジャンプ突きに「イラプション」を混ぜて対抗しよう。

No.054

ミニコイド

H P	600	攻撃	90	防御属性			
EXP	21	防御	90	水	0	雷	0
ガルド	50	知力	67	風	0	光	-50
アイテム	とうふ(5%)			火	0	闇	50
				地	0	?	0
	とうふ(90%)			氷	0	?	0

必ず「マイコニド」と一緒に出現する子キノコ。大きさこそ小さいがその攻撃方法はまったく変わらない。まとまって出現するため、晶霊術も併用して手早く片づけよう。

No.007

メイジ 水

H P	850	攻撃	77	防御属性			
EXP	22	防御	80	水	0	雷	50
ガルド	80	知力	60	風	0	光	0
アイテム	レモン(35%)			火	0	闇	0
	アップルグミ(15%)			地	0	?	0
	レモン(90%)			氷	0	?	0

モルル周辺に出現する敵の中では比較的弱い部類に入る。「アシッドレイン」や「ディープミスト」を唱えてくるが、直接ダメージを受けるわけではないので、倒すのは後回しでいい。

No.149

メタリカ

H P	4600	攻撃	340	防御属性			
EXP	537	防御	400	水	-50	雷	0
ガルド	1911	知力	80	風	0	光	-50
アイテム	レモングミ(12%)			火	100	闇	100
	パイングミ(6%)			地	0	?	0
	レモングミ(60%)			氷	0	?	0

いやらしさでは「リバーシックル」と肩を並べるモンスター。つねに攻撃判定が発生しており、リーチの長い技でないとほとんど打ち負ける。晶霊術も併用し、苦手な属性の攻撃を使おう。

No.072

メデューサ

H P	9500	攻撃	380	防御属性			
EXP	657	防御	410	水	80	雷	-50
ガルド	2320	知力	80	風	0	光	0
アイテム	パナシーアボトル(18%)			火	50	闇	0
	リバヴィウサー(1%)			地	0	?	0
	パナシーアボトル(90%)			氷	-50	?	0

晶霊術は一切使わないが、目から出す凍結ビームには十分な注意が必要。この時点で「フリーズチェック」は手に入らないので、「パナシーアボトル」の用意をしておくこと。

No.169

メルティングポット

H P	3500	攻撃	180	防御属性			
EXP	50	防御	200	水	0	雷	[illegible]
ガルド	120	知力	0	風	0	光	[illegible]
アイテム	ライフボトル(10%)			火	50	闇	[illegible]
				地	-50	?	[illegible]
	ライフボトル(50%)			氷	50	?	[illegible]

壺に足が生えたようなモンスターで、触手を伸ばしての攻撃が得意。たまに壺の中から
出して電撃を発することもあるが、どちらもリーチは短い。少し離れて突き攻撃で

No.041

モンク

H P	500	攻撃	42	防御属性			
EXP	8	防御	10	水	0	雷	0
ガルド	12	知力	46	風	0	光	0
アイテム				火	0	闇	0
				地	0	?	0
				氷	0	?	0

レグルス道場のイベントで強制的に戦闘になる。8体も同時に出現するため、リーチの長い突き攻撃に「雷神剣」をつなげてまとめて串刺しにすると効率よく倒せる。

No.121

ラーナ

H P	4500	攻撃	240	防御属性			
EXP	166	防御	380	水	0	雷	[illegible]
ガルド	620	知力	78	風	0	光	[illegible]
アイテム	レモングミ(13%)			火	0	闇	[illegible]
	ミラクルグミ(4%)			地	50	?	[illegible]
	バナナ(80%)			氷	0	?	[illegible]

ティンシア地方に生息するかわいらしい珍獣。瞬間移動しながら猛烈な勢いで水流を
くる。ダメージは低いが詠唱の邪魔をされるのが痛い。スキのない技で細かく攻

No.116

ラウカマール

H P	16000	攻撃	600	防御属性			
EXP	791	防御	600	水	0	雷	0
ガルド	2222	知力	83	風	50	光	-50
アイテム	ミラクルグミ(15%)			火	0	闇	90
	カイザーナックル(20%)			地	0	?	0
	カイザーナックル(35%)			氷	0	?	0

強敵「トールマン」の上位モンスターのはずだが、使用してくる晶霊術は「エアスラスト」と大幅にパワーダウンしており、それほど脅威ではない。「カイザーナックル」を落とす唯一の敵。

No.035

ラピッドラビット

H P	4950	攻撃	212	防御属性			
EXP	92	防御	260	水	-50	雷	[illegible]
ガルド	555	知力	0	風	0	光	[illegible]
アイテム	にんじん(40%)			火	0	闇	[illegible]
	ラビットシンボル(3%)			地	0	?	[illegible]
	にんじん(90%)			氷	50	?	[illegible]

見た目の可愛さとは裏腹に、尻尾で豪快なアッパーを繰り出してくる。セレスティア
しか生息しておらず、なかなか遭遇できない。ところで額に付いてるのは「エラー

No.167

ラファール

風

H P	4500	攻撃	100	防御属性			
EXP	70	防御	180	水	0	雷	0
ガルド	150	知力	100	風	50	光	0
アイテム	オレンジグミ(8%)			火	0	闇	0
	パナシーアボトル(5%)			地	0	?	0
	オレンジグミ(60%)			氷	0	?	0

人型モンスターだが、足がなく宙に浮いている。リーチの長いパンチ攻撃を得意としているので、接近戦を避けて遠間からジャンプ斬りで攻撃していくのが効果的だ。

No.221

ラミア

H P	10000	攻撃	420	防御属性			
EXP	410	防御	450	水	100	雷	[illegible]
ガルド	1412	知力	100	風	0	光	[illegible]
アイテム	ライフボトル(12%)			火	50	闇	[illegible]
	ベルベーヌ(1%)			地	0	?	[illegible]
	ライフボトル(60%)			氷	0	?	[illegible]

組織プレーが得意で、複数の敵と共に出現すると後方から「アクアエッジ」を
ンチや尻尾攻撃で接近戦もこなすので、ジャンプ斬りで強引にでも攻撃の突

No.091

リパーシックル

H P	2950	攻撃	175	防御属性			
EXP	82	防御	260	水	0	雷	50
ガルド	450	知力	64	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(15%)			火	50	闇	0
	ブラックソディ(15%)			地	0	?	0
	ブラックソディ(75%)			氷	50	?	0

高速で飛来し、カマによる攻撃を仕掛けてくるうっとおしいことこの上ないモンスター。まず、「イラプション」などの広範囲晶霊術で動きを止め、それから直接攻撃でトドメを刺そう。

No.66

リビングソード

H P	4500	攻撃	165	防御属性			
EXP	105	防御	320	水	-50	雷	[illegible]
ガルド	555	知力	0	風	-50	光	[illegible]
アイテム	バスタードソード(3%)			火	50	闇	[illegible]
	ホワイトソディ(12%)			地	0	?	[illegible]
	アップルグミ(80%)			氷	0	?	[illegible]

剣自体に意志があり、まるで目に見えない何者かが操っているように襲い
ター。どの属性の晶霊術でも効果があるので、一番強力なものを使ってい

No.196

リビングデット

H P	4000	攻撃	140	防御属性			
EXP	68	防御	210	水	0	雷	0
ガルド	185	知力	0	風	0	光	-100
アイテム	オレンジグミ(10%)			火	-50	闇	100
	レモングミ(3%)			地	0	?	0
	オレンジグミ(40%)			氷	50	?	0

「グール」の上位モンスター。攻撃も「グール」と同様で口から頭蓋骨を出したり、手首を飛ばしながらのアッパーなど、ユニークなものが多い。余裕があったらじっくり観察してみよう。

No.123

ルーター

H P	9000	攻撃	420	防御属性			
EXP	537	防御	500	水	[illegible]	雷	[illegible]
ガルド	1080	知力	0	風	[illegible]	光	[illegible]
アイテム	スペクタクルズ(20%)			火	-50	闇	[illegible]
	パイングミ(13%)			地	[illegible]	?	[illegible]
	パイングミ(80%)			氷	[illegible]	?	[illegible]

「ローグ」を束ねるもの。だが、ランクが上がっても攻撃方法に何ら
ら短剣による単調な攻撃のみ。やはり、同時に出現する「レンジャー」を

レイシス

SECRET

H P	4408	攻撃	142	防御属性			
EXP	1000	防御	700	水	70	雷	0
ガルド	0	知力	100	風	70	光	0
アイテム	ヒールバングル(100%)			火	70	闇	0
	レザーマント(100%)			地	70	?	0
				氷	0	?	0

…フェリア編ラストを締めくくるボス。ガードした後に「爪竜連牙斬」「爪竜斬光剣」「秋沙雨」…してくることが多いため、命中率の高い「虎牙破斬」「雷神双破斬」をメインに。

レヴナント 闇

H P	11500	攻撃	400	防御属性			
EXP	510	防御	500	水	10	雷	0
ガルド	1650	知力	0	風	10	光	-100
アイテム	パイングミ(10%)			火	-50	闇	100
	ミラクルグミ(3%)			地	0	?	0
	パイングミ(30%)			氷	10	?	0

…モンスターの最上級。動きが遅いため、近寄らずとも遠距離から晶霊術で攻撃す…できる。ただし、「パワーショルダー」という突進攻撃には注意が必要だ。

レッドドラゴン

H P	24000	攻撃	700	防御属性			
EXP	1642	防御	900	水	-35	雷	90
ガルド	4317	知力	160	風	0	光	90
アイテム	ラベンダー(5%)			火	100	闇	0
				地	90	?	0
	ラベンダー(15%)			氷	-100	?	0

…」とまったく同じ攻撃をしてくるので、戦い方も同じでOK。ただし一緒に出現する…」を先に倒しておかないとツライ。攻撃の前に属性をチェックしておこう。

レッドローパー

H P	1600	攻撃	120	防御属性			
EXP	27	防御	180	水	50	雷	0
ガルド	80	知力	72	風	0	光	0
アイテム	アップルグミ(10%)			火	-30	闇	50
	レモングミ(5%)			地	0	?	0
	アップルグミ(75%)			氷	0	?	0

…フェリアの水辺に生息する、不思議な体をした生物。体に生えた無数の触手を振り回し…伸ばしたりして攻撃を行う。動きが遅いので、やや距離を取って攻撃しよう。

レプティル

H P	2900	攻撃	190	防御属性			
EXP	82	防御	290	水	0	雷	-50
ガルド	450	知力	50	風	0	光	0
アイテム	レモングミ(10%)			火	0	闇	0
	パイングミ(3%)			地	50	?	0
	レモングミ(60%)			氷	0	?	0

…ティアの平原で出会えるモンスター。ワープして別の場所に出現したあとは、必ず口か…を撃つので、ジャンプでかわそう。集中攻撃を浴びせれば問題なく勝てる相手だ。

ローグ

H P	3600	攻撃	175	防御属性			
EXP	58	防御	175	水	0	雷	0
ガルド	240	知力	0	風	0	光	0
アイテム	スペクタクルズ(18%)			火	50	闇	0
	パイングミ(5%)			地	0	?	0
	スペクタクルズ(90%)			氷	0	?	0

…ンデット」の1ランク上に位置するが、攻撃方法に何の変化もない。よく行動を共にして…「ハンター」の方に気をつけよう。ひそかに火属性に耐性を持っている。

No.132

レイニーオールド

H P	6500	攻撃	150	防御属性			
EXP	458	防御	450	水	0	雷	0
ガルド	1350	知力	100	風	0	光	0
アイテム	ルーンボトル(18%)			火	0	闇	0
				地	0	?	0
	ルーンボトル(70%)			氷	0	?	0

「ディープミスト」に加え、「ファイアボール」まで使いこなすため、「メイジ」のように無視するわけにはいかない。意外と連続技が入りやすい体質なので、接近してしまえば楽勝だ。

No.014

レッドシザーズ 水

H P	500	攻撃	65	防御属性			
EXP	10	防御	180	水	80	雷	-50
ガルド	36	知力	35	風	0	光	0
アイテム	えび(50%)			火	0	闇	0
	スペクタクルズ(8%)			地	0	?	0
	スペクタクルズ(95%)			氷	-25	?	0

ハサミを使った攻撃よりも、遠くから仕掛けてくるボディアタック?に注意しよう。弱点はこれといって見あたらないが、背が低いので「虎牙破斬」などの安定して入る技で戦うといい。

No.153

レッドプディング

H P	3800	攻撃	360	防御属性			
EXP	566	防御	800	水	0	雷	0
ガルド	1550	知力	66	風	0	光	0
アイテム	レモングミ(20%)			火	-50	闇	0
	オレンジグミ(15%)			地	0	?	0
	オレンジグミ(80%)			氷	-50	?	0

最強のスライム類。ただし、「スライム」と比べるとHPの桁が違い、援護する晶霊術も「イラプション」クラスが必要になってしまう。見た目よりもかなり固い。

No.146

レディバグ

H P	4400	攻撃	200	防御属性			
EXP	566	防御	380	水	50	雷	0
ガルド	1360	知力	0	風	0	光	0
アイテム	パナシーアボトル(15%)			火	0	闇	0
	トマト(20%)			地	-50	?	0
	トマト(90%)			氷	0	?	0

鋭い尻尾を標的に突き刺し、毒を注入する昆虫。連続技が非常に入りにくいので、「鳳凰天駆」を使ってまとめて焼き払おう。その間に「ロックブレイク」の準備を進めておくのだ。

No.180

レンジャー

H P	8500	攻撃	400	防御属性			
EXP	595	防御	480	水	0	雷	0
ガルド	1555	知力	83	風	0	光	50
アイテム	スペクタクルズ(35%)			火	0	闇	0
	パイングミ(13%)			地	0	?	0
	スペクタクルズ(80%)			氷	0	?	0

近づくと、距離を空けながら弓で遠隔攻撃を行う、イヤらしい敵。必ずほかの敵とセットで出現するので、戦闘が始まったらすぐにダッシュで接近し、とにかく最優先で倒そう。

No.008

ローラースネイル 地

H P	3200	攻撃	214	防御属性			
EXP	92	防御	250	水	0	雷	0
ガルド	380	知力	70	風	0	光	0
アイテム	ライフボトル(15%)			火	0	闇	0
	ホーリィボトル(22%)			地	50	?	0
	ライフボトル(95%)			氷	0	?	0

固い殻を丸めて突進してくる他、口から粘液も吐き出してくる。突進してくるところをタイミング良く突きで迎撃しよう。地属性に耐性があるので、「ノームピック」での攻撃は効果が薄い。

5 MATERIAL

第5章
設定資料編

SHADOW

大晶霊
シャドウ

ティアの根元晶霊（地、氷、
する大晶霊。騎士のよ
だが、どこか邪悪なもの
させる。

DRAWING COLLECTION

いのまたむつみ 設定画集&インタビュー

いのまたむつみ先生による魅力的なキャラクターは、『エターニア』の楽しさを最大限に引き出してくれる重要な存在。魅力的なキャラクターなくしては、ゲームの楽しさも半減してしまうといっても過言ではないのだ。ここでは、いのまたむつみ先生のコメントと合わせ、各キャラクターたちの設定画を紹介しよう。

RID HERSHEL リッド・ハーシェル

いのまた先生が「お腹がいい」という、リッドのセパレートタイプの服。寒いところに行くときは、さすがに長袖の服になるようだ。

── リッドの服はセ
が、これはどんな
すか?
いのまた氏　お腹が
いなあと(笑)。
── 前回のルーティ
女の子がっていうの
すけど、男の子ってい
ょっと意表をつくパタ
いのまた氏　そうです
── 首に何か巻いて
いのまた氏　ええ、
す。身分証ですね。
では、みんな着けて
── リッドの
のバージョンはあっ
いのまた氏　リッド
はないですね。
とか、細かい部分
い。お腹が出ると
肩にパットをつける
とか、袖があると
んな感じです。
わってないですよ。

ファラの服は、『エターニア』のメインカラーでもあるオレンジのラシュアン染め。淡い色のスカートとの重ね着がポイントだ。

FARAH OERSTED

ファラ・エルステッド

―― ファラは、ラシュアン染めのオレンジですよね。伯母さんの家で畑仕事を手伝っている少女ですが、どんな風に意識されたのですか?

いのまた氏　そうですね。動きやすいのって感じではあるんですけども、あんまり山ごもり風にしてしまうのも地味なんで、その辺はかわいく見えるよう色なども明るくしました。

―― 色使いは最初から指定があったんですか?

いのまた氏　服の色に関してはないです。髪の毛はドット絵にしたとき小さくなるんで、キャラクターが認識しやすいように変えるっていう風にしました。それは最初の打ち合わせで決まっていたので、髪の毛の色が最初にあって、その後に、髪に合う服の色という具合に決めました。

―― 今回、ラシュアン染めということで、原色系、暖かい暖色系が多いんで、そういう意味ではオレンジだったりピンクだったり、グリーンだったり、ハッキリした色が多いですよね。生地の基本部は、綿のゴワゴワした感じですし。

いのまた氏　そうですね。実は、ファラにはミニスカートのバージョンもあったんですよ。

MEREDY
メルディ

―― メルディは、異世界のキャラクターなので、ご苦労されたのではないですか？

いのまた氏　そうですね。あちら側（インフェリア）とは根本的に違うイメージでと。後は上に服を着せようかっていうのはありました。

―― なんかメルディの服っていうのは、ストーンとした感じですよね。

いのまた氏　ストーンとした感じのほうは、ファラのおさがり。ピンクの方ですね。

―― フリフリのほうが、メルディの服ですね。

いのまた氏　それじゃ目立つからということで、ファラのおさがりをもらって、上から着て。

―― あれでも十分目立ちますよね（笑）。

いのまた氏　でも、あの世界では普通ですから（笑）。基本的に、キャラクターの服装はテーマで統一しています。メルディが着ている服もリッドもファラもみんなラシュアン染め。キールの服もそうなんですが、制服だけにちょっと特殊ですね。

ファラからもらった服を自分の服の上に重ね着している。襟や裾からセレスティアの服がはみ出し、フリルがついているように見える。

KEEL ZEIBEL
キール・ツァイベル

―― キールは大学の制服ですよね。袖が手の半分まで来てるというのが印象的ですが。

いのまた氏　そうですね。修道士とかのイメージなので、ダボダボ系の服装なんです。

―― もしかしたら、制服以外のバージョンってあったのですか？

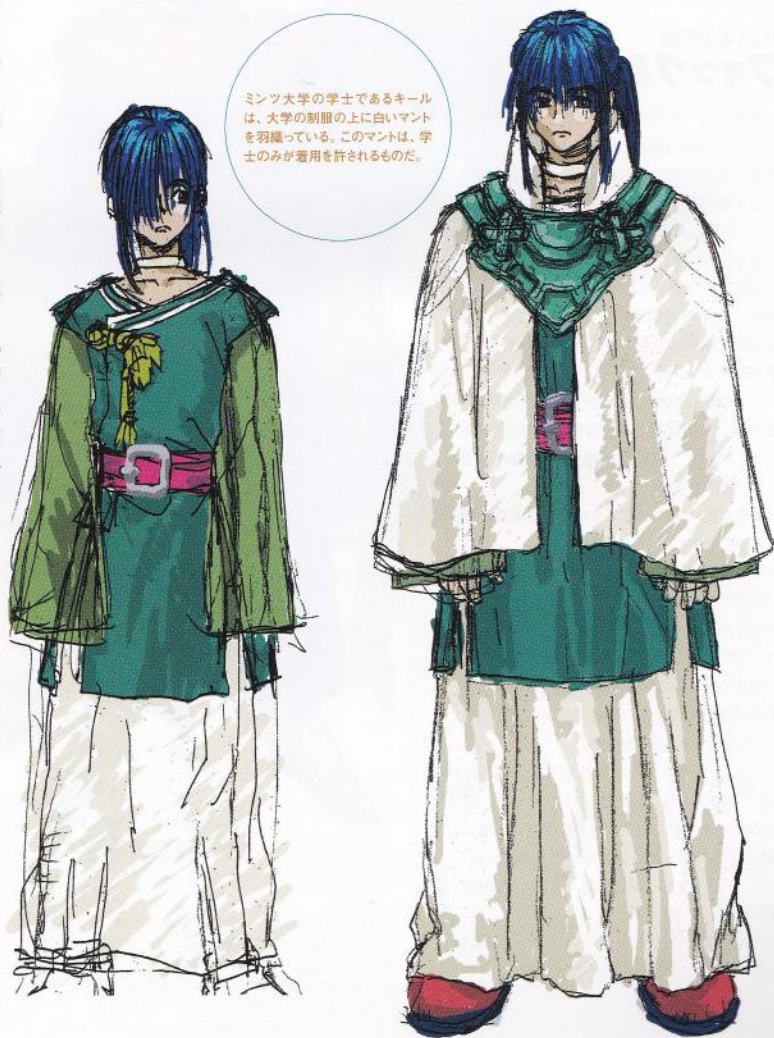
いのまた氏　キールはないです。だいたい今のままのラインですね。細かい直しはあったかな？

―― キールの私服って、ちょっと見てみたい気がします。

いのまた氏　でも、これが私服みたいなものですからね。私のイメージの中ではシンプルな修道士だから、学校に行くから制服を着る、とかいう感じではないですね。

―― そういえば、キールには、服がまったくない上半身裸のイラストもありました。

いのまた氏　ラフがありましたね。着込んでるんで、体格はこうで、着るとこういう風になるんですというイメージとして。名取さん（ナムコ開発スタッフ）が、キールにすごく思い入れがあって、ラフを描きながら「こんなんじゃないわ」って顔されたらどうしようって、ドキドキしました（笑）。

ミンツ大学の学士であるキールは、大学の制服の上に白いマントを羽織っている。このマントは、学士のみが着用を許されるものだ。

いかにも海賊らしい黒い大きな帽子は、曾祖父アイフリードのもの。アイフリードのような大海賊を目指すボーイッシュな女の子だ。

CHAT
チャット

いのまた氏　今回のキャラクターのなかでは、チャットが好きなんです。

――　チャットは、アイフリードの帽子を大切にかぶってますが、海賊を意識してデザインされたのですか？

いのまた氏　そうです。まあ、（意識したのは）帽子くらいですけど（笑）。いろいろとパターンを作りまして、最終的に今の形に落ち着きました。

――　そんなにパターンがあったんですか？

いのまた氏　ええ。決まるまでにいっぱい（笑）。

――　今回、ゲームショウでチャット役の野田順子さんの声を生で聞くことができたのですが、チャットはまさにバッチリ。いのまた先生のイラストとピッタリでした。

FOG & DEDE
フォッグ&デデ

いのまた氏　フォッグは、豪快で楽しげなおじさんという風に描いてみたんです。今回、痩せ形のキャラクターが多いので、フォッグもけっこう痩せ形にしてあるんです。

――　名取さんは、理想の男性像がフォッグらしいですね。

いのまた氏　でも、名取さんはキールが一番好き！（笑）。そう言ったことがわかったら、「言っちゃダメですよ」とか言われてしまうんだけど（笑）。

――　でも、フォッグが理想の男性像だということは、ゲームショウのビデオの中でも言ってましたよ。私、どうしても気になるキャラクターがいるのですが。

いのまた氏　あ、デデちゃん。私の影のお気に入りなんです。

――　フォッグのおつきのデデちゃん。

いのまた氏　ええ、猫なのか犬なのか。謎の動物です（笑）。

――　どちらかというと猫顔ですか？

いのまた氏　猫になっちゃうんですよね。犬と猫の共通の祖先という話なんですけど、どうしても猫になっちゃいますね。

――　デデちゃんって、頭の上で耳の間の毛が合わさって立ってますが、あれは…。

いのまた氏　たてがみじゃないですよ（笑）。まあ、こうフサフサとはしてますけどね。

――　デデちゃんに関しては、どういう感じで話がきたんですか？

いのまた氏　フォッグとセットで、「けだもの」を作ってくださいという感じだったんです（笑）。

いかにも豪快そうなフォッグだが、役職のせいか落ち着いた感じの服装だ。フォッグのペット・デデは、頭の毛としっぽがチャームポイント。

RACE
レイス

いのまた氏　レイスは、とくには苦労しませんでしたが、苦手なタイプですね。
―― デスティニーには、ジョニーというキャラクターがいました。
いのまた氏　美形は美しくなきゃいけない！　ジョニーもレイスも、その造形の
■■■を踏まえて描きました。
―― ジョニーとは違って、顔の作りもかなりキリッとしていますよね。
いのまた氏　そうですね、レイスのほうがかなり精悍ですね。キャラクター設定
でも、たくましいキャラクターというのがありますし。ま、ジョニーはああいう性
格のキャラクターですから(笑)。
―― ちょっとおどけたところのあるキャラクターでしたからね。

いろんな意味で一緒に育ててきた部分もあるかもしれません

―― 最初、豊田さん(ナムコ開発スタッフ)のほうからお話があったと思うのですが、その時点でキャラクターの設定はできていたのですか？
いのまた氏　そうですね。一応、概略みたいなものは決まってました。こういうところに住んで、こういう性格でこういう役割っていう感じで。
―― 「だから、身軽な格好がいい」とか、そういったものもありましたか？
いのまた氏　そうですね。でも、あんまり固めてしまうと、キャラクターがちょっと地味になりすぎちゃうんです。そうならないような考慮もしながら描きました。
―― では、基本的には、自由に描かれたと。
いのまた氏　ええ。ただ、デスティニーでは発注をいただいたときには、まだ世界観設定とかが今回ほどにはできてなかったので、「世界観設定に合わせて」というより、個々のキャラクターを活かす形でデザインしたんです。今回は世界観設定の方が先にかなりできてましたので、それに合わせながらキャラクター設定の細かい部分であるとか、いろんな意味で一緒に育ててきた部分もあるかもしれません。

「このムービーいいね。イケてるよ」って

―― 今回エターニアでTVアニメ化が決定しましたが、先生が作られたキャラクターがアニメになって動く、というのはどういう感じですか？
いのまた氏　どういえばいいんだろうな。ひとつの喜びの声ってやつでしょうか(笑)。元々アニメの仕事をしてたので、「ものスゴく感激です」っていうのとはちょっと違う。TVアニメは完成がまだなので、これからが楽しみですが、ゲームのオープニング・ムービーを見たときには「このムービーいいね。イケてるよ」って思いましたね。
―― エターニアのオープニングでは初めてモンスターと戦うシーンがありましたよね。
いのまた氏　『テイルズ』ファンの方にもうれしいシーンですね。
―― 最後に、ファンの皆さんにメッセージをお願いします。
いのまた氏　やっぱり、ゲームを楽しんでくださいということですね。ゲームをやると、感情移入できたりとか、全然違うと思いますから。
―― ありがとうございました。

MUTSUMI INOMATA
いのまたむつみ

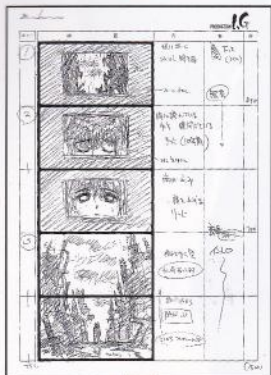
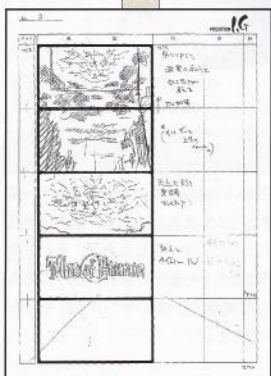
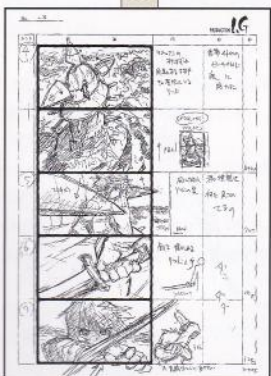
プロフィール
12月23日生まれ。血液型はO型。アニメ関係のプロダクションを経てフリーに。『宇宙皇子』『風の大陸』の小説イラストを初め、『新世紀GPXサイバーフォーミュラ』『ブレンパワード』のキャラクターデザイン、作画監督などを手がけている。『テイルズ』シリーズのキャラクターデザインは、『テイルズ オブ デスティニー』に引き続き2作目。

カバーイラスト原案

本書カバーイラストのラフ。「リッドとファラの横顔を描いてみたかったんです」とはいのまた先生の話。インタビュー当日は、このラフをもとに、カバーイラストの打ち合わせも行われた。

MOVIE COLLECTION
ムービー設定画集

『テイルズ オブ エターニア』の世界を彩る美麗なムービーは、アニメ業界でも屈指の実力を持つアニメーション制作会社、プロダクション・IGの制作によるものだ。ここでは、プロダクション・IGに提供していただいた貴重な絵コンテや設定画の一部を、ムービーの流れに沿って紹介しよう。

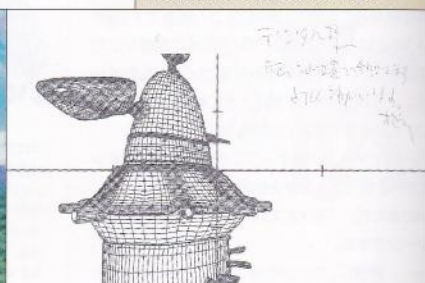
01

01

どしゃぶりの雨の中を歩く幼い頃のリッド。その表情は悲痛で、明るすぎるほどの現在のリッドからは想像できない暗い過去を思わせる。

02

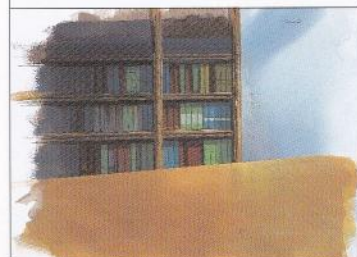
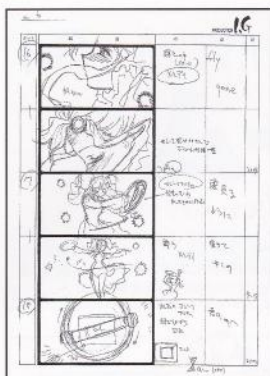
03

03

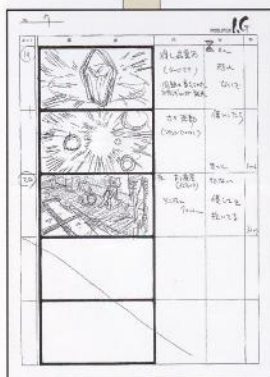
作画に先立ち、いのまた先生のイラストをもとにムービー用のキャラクター設定画が作成される。これに動きをつけ、原画が描かれるのだ。

04

農作業に精を出すファラ。これに別紙に描かれた背景がつけられ、ムービーのワンシーンとなる。もちろんファラにも詳細な設定画がある。

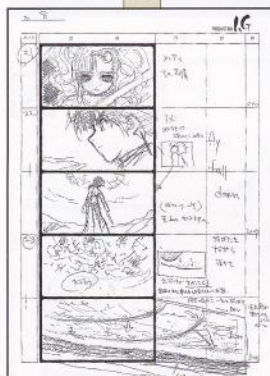
05

積み上げた本に囲まれてくつろぐ、キールらしいシーン。1冊1冊の本や射し込む光でできた影まで詳細に描き込まれている。

06

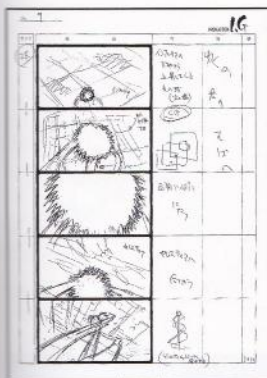
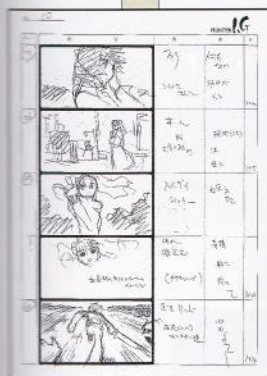
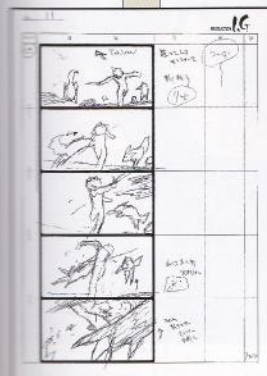
06

ゲーム中ではほとんどみられないセレスティアの衣装をまとったメルディ。インフェリアでは、この服の上にファラの服を着て、目立たないようにしているという設定だ。

07

07

暗闇の中、座り込んでいるメルディとクイッキー。何となく孤独感が漂うシーンだ。いつものにぎやかなメルディとは、別人のように見える。

08

08

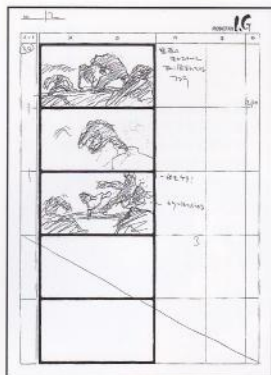
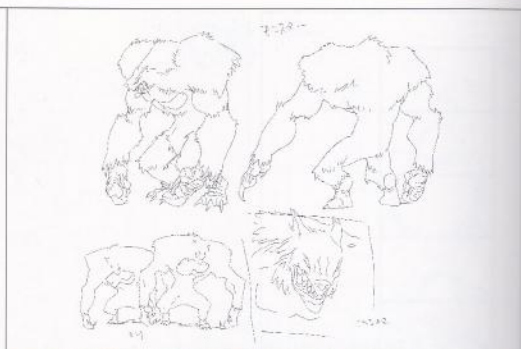
丘の上に立ち、はるか遠くをじっと見つめるリッド。このときリッドはいったい何を思っているのだろう?

09

10

11

10

黄色い紙に描かれるのは、スタッフが作成した原画を作画監督が修正した作監修正と呼ばれるもの。このあと原画と原画をつなぐ動画が作成される。

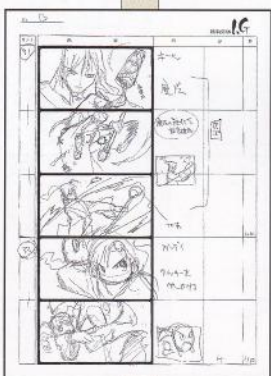
じっと正面を見据えるメルディとその肩に乗るクィッキー。この原画には、動画を作成するスタッフへの注意点らしきものが書き込まれている。

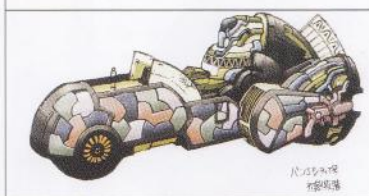
11

周りを取り囲むモンスターと戦うリッドの勇姿を描いたシーン。剣のブレや吹っ飛ぶモンスターの様子が迫力を倍増させている。

12

リッドに続いてファラの戦闘シーン。巨大なモンスターの攻撃をかわし、強烈な蹴りをいれる。格闘家のファラならではのシーンだ。

12

13

13

意外にも、晶霊術ではなく武器で攻撃するキール。キリリとした表情が男らしく、ゲーム中のキールとはまた違った魅力をかもしだしている。

14

14

チャットと水の中から飛び出すバンエルティア号。一瞬しか映らないバンエルティア号にも、全体を細かく描き込んだ設定画があるのだ。

腰に手をあて豪快に笑うフォッグ。このシーンからも彼の性格がうかがえる。残念ながら、ここには彼のお供(?)でもあるデデは出演していない。

15

15

ふっと顔を上げたリッドが、いたずらっ子のようにニカッと笑う。冒頭のリッドとはうってかわった明るい表情が非常に印象的なシーンだ。

INTERVIEW
声優インタビュー

『テイルズ オブ エターニア』の世界をより魅力的にみせるキャラクターとその声を演じる声優さんたち。
メインキャラクターを担当した4人の声優さんをラジオ『テイルズリング エターニア』のスタジオに訪ね、
担当したキャラクターについてだけでなく、収録の際に苦労した点や収録後の感想、
声優の仕事についてなど、さまざまな話を聞いてみた。

あんな弱っちいやつだったとは……、僕もショックを受けました(笑)

―― ゲームの収録はもう終わられたのですか?

南 央美(以下、南) はい。

―― 収録は順調でしたか? それとも時間との戦いみたいなことはありましたか?

石田 彰(以下、石田) こちらはあまり時間がかかっているなぁとかは心配はしませんでしたが。どうなんでしょうね?

皆口 裕子(以下、皆口) 順調だったんじゃないでしょうか(笑)。

保志 総一朗(以下、保志) 技の名前とかは、時間かかったんじゃないかな。

石田 戦闘はこだわってるという感じでしたね。

―― キャラクターをこういう感じで演じようというイメージはすぐに浮かびましたか?

石田 リッドは、「俺が俺が」というキャラクターではないということを最初に注意しました。ファラにお尻を叩かれてしょうがなくやっていたのが、だんだん使命感を持ってくる。ゲームの中で成長していくというのがポイントだったので、それを気にしつつという感じです。あとは保志君とかぶらないように(笑)。

保志 あ、それ、ずっと言われてて。

―― 「かぶる」というのは?

石田 声が似ちゃってるらしいのですよ、かなり。それで何度も何度もやり直しを。

皆口 セリフはOKなのにね。

石田 自分の扱いやすい声でやると、どうしても似るらしくて。言われるとしばらく気をつけるんですけど、やっているうちにだんだん元に戻っていっちゃうんですね(笑)。その繰り返し(笑)。

―― ファラ役の皆口さんはいかがでしたか?

皆口 好きなキャラクターではありますね。強いし、前向きだし。走りすぎるところもあるけど、そこが可愛らしいところでもある。演じるときのイメージは「こんな娘学校にいたな」って感じ。裏と表がない子なので、セリフもまっすぐしゃべるようにしました。

―― 皆口さんご自身とイメージがだぶるってことはないですか?

皆口 今はないですね(笑)。小学校のときの私に近いかもしれないです。外で遊ぶのが大好きで、低学年のときほどこんな感じでした。早い月の生まれだから、低学年の頃ってたぶんお姉さんなんですよね。だからやらなくていいのに人の掃除とかも手伝ったり。

石田 じゃあ男子がふざけてたりしてると「男子、ちゃんとやんなよ!」って(笑)。

皆口 そう、そんな感じでしたね(笑)。

―― メルディ役の南さんはどうでしたか?

南 (メルディは)本当はいろいろな辛いことも体験しているんですけど、基本的にそういう苦労が外見に出にくい子なので、素直にやらせていただきました。そんなことより何よりも、オーディションを受けた瞬間に「これは? セリフ?」っていうのがあって(笑)。

―― メルディはメルニクス語を使うんですよね。

南 台本見たらカタカナが羅列されていて、横に「こんにちわ」とか意味が書いてあって。なんで5文字なのに2行もあるんだろうって(笑)。ちゃんと意味はあるので、こういうこと言ってるんだなと考えつつ、メルニクス語でそう聞こえるように演じるのが大変でした。

―― メルディの場合は普通にしゃべっていても、

イントネーションがおもしろいですよね。

南　イントネーションというか、別に訛っているわけではなくて（笑）。ほら、外国の方って日本語を上手に話していても微妙に違うじゃないですか。台本上も言葉を教わりながらという感じだったので、それを狙ってみたんです。

――　なるほど、よくわかりました。では次に保志さん、お願いします。

保志　（キールは）最初はイメージが違ったんですよ。オーディションのときに、やたら難しい言葉をしゃべってるなと思って。しかもラフを見て大人っぽいキャラクターだと思って。そういうイメージがあったんで、淡々というわけでもないんですけど、落ち着いた感じの低い声で攻めようかなと（笑）。それでますます石田さんのリッドとかぶってしまって。そこから180度変えるのがちょっと戸惑いましたね。

ああいう難しい言葉をしゃべるキャラクターの場合、どうしても自分のしゃべりが落ち着いた感じになってしまう。高い声って子供っぽいキャラクターとか、明るいキャラクターとかしか使ってなかったんで。そういう役は初めてだったので、かなりとまどいましたね。

――　怒っていながらも弱っちい。

保志　実際やってみたらあんな弱っちいやつだったとは……。僕もショックを受けました（笑）。ファラにびびっていたり、男のくせにってとこがあるんですけど（笑）、でもリッドとはけっこうなんだかんだ張り合ったり。そこが可愛いんですけど。

AKIRA ISHIDA

石田　彰

リッド・ハーシェル役

［所属］マウスプロモーション
［出身地］愛知県
［誕生日］11月2日
［おもな出演作品］ゴクドーくん漫遊記（ゴクドーほか）、新世紀エヴァンゲリオン（渚カヲル）、スレイヤーズTRY（ゼロス、ケレル）など。

「君が切ったら、それがメルニクス語だから」と任されてしまったので

――　ゲームの仕事とアニメの仕事ではここが違う、という点がありましたら教えてください。

保志　（ゲームは）タイミングを合わせなくてもよいというのはあります。でも絵がない分、全部自分で状況を考えなくてはいけない。

――　イベントはアニメと同じ形ですよね。

南　口が見えなければいいんですけど、口が動いて、ブレス（息継ぎの間）があって、また口が動いて。それにメルニクス語をどう入れ込むかという（笑）。みなさんといっしょにやるなかで、音のテンポなんかを先に自分で作ってしまって、スタッフのみなさんにも訊いたのですが、「君が切ったら、それがメルニクス語だから」と任されてしまったので（笑）。

――　メルニクス語は南さんが作りあげた部分も大きいんですね。

南　しゃべる口調はそうかも。でもほかの人は違うんですよ（笑）。例えば、ガレノスはガレノス語っていうか（笑）。メルニクス語はそれぞれの声優さんのしゃべり方によって変わってる（笑）。

――　例えば技のかけ声が多くなるのもゲームならではだと思うのですが？

保志　僕の場合はカタカナ系の技が多かったんですけど、名前だけではどういう技なのかがよくわからない。あと、長いカタカナが多くて、どこで切ってどこで力を入れればいいのかがわかりにくかったですね（笑）。

石田　僕の技は漢字ばかりだったけど、わかりにくいのは同じだよ（笑）。

――　やはり実際に技を見た方がイメージしやすいですよね？

保志　そうですね。見てみたいですね。

石田　でもこういう技になるから、それに合った感じでって言われたとしても、そんなにいっぱい引き出しないぞ、と（笑）。

保志　見ちゃうとかえって難しくなっちゃう？

石田　それもある。

毎週1回決まった曜日、時間に集まって呑むという部活なんです（笑）

――　ではここでちょっと話題を変えて。実はインターネットでファンの方がやってらっしゃるホームページからみなさんの情報を集めてみました。

皆口　ファンの方のホームページなんですか？

――　そうです。保志さんの場合はご自分のHPもありますが。そのなかから、少しお話を伺えたらと。例えば皆口さんは"呑み部"の部長さんだと

YUKO MINAGUCHI

皆口　裕子

ファラ・エルステッド役

［所属］青二プロダクション
［出身地］東京都
［誕生日］6月26日
［おもな出演作品］YAWARA!（猪熊柔、猪熊カネコ）、美少女戦士セーラームーンS（土萠ほたる［セーラーサターン］）、Dr.スランプ（山吹みどり）。

いうことなんですが、そもそも"呑み部"ってのは何なんでしょう（笑）？

皆口　まあ、毎週1回決まった曜日、時間に部員が集まって呑むという部活なんですけど（笑）。なぜか知らないうちに部長になってしまって。でもそういうの大っ嫌いなんですよ、人の上に立つこととか（笑）。なるべく人の後ろから歩いていきたい感じなんで（笑）。

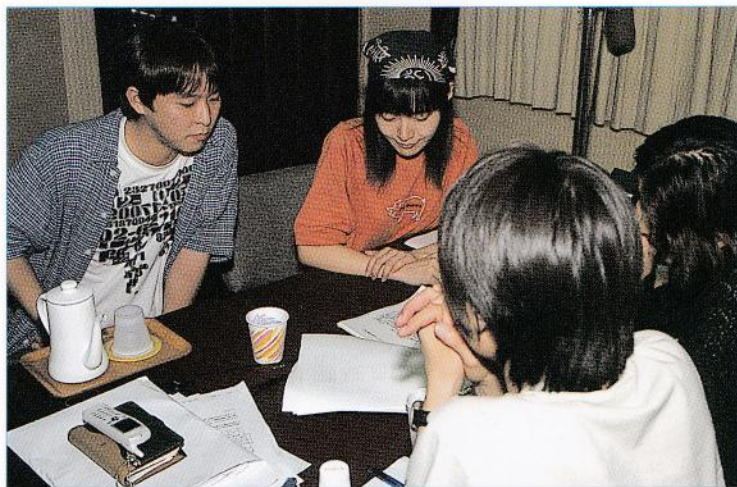
――　ほんとはリッドみたいな性格。

皆口　そうですね（笑）。

――　南さんは催眠カウンセラーの資格をもってらっしゃるということなんですが。この資格は何のために取られたんですか？

南　いや、別に何のためにということはないんですけど。催眠に興味があって通っていたら、なんかくれちゃったんです（笑）。

保志　催眠術かけることができるんですか？

南　いや、術っていうか、要はヒプノセラピーっていう催眠療法なんです。ハイって言ったらガクッて入るんじゃなくて、例えば赤面症の治療だったり、何か気持ちが萎えているときにお話をしつつ

アニメ版の資料を真剣にのぞきこむ一同。実は声優さんたちも、インタビュー収録中に初めてアニメ化を知らされたのだ。

リラックスさせるとか。カウンセリングです。

── 仕事に活かそうとかいうことで勉強されてたんですか?

南　いや、本当にただ興味があっただけなんです。どう活かしましょうか?(笑)

── メルニクス語を流暢に話すのに必要かと思いまして(笑)。

南　できるかな(笑)。でも私、すっごいアガリ性なんで、あがらないようにしたいなぁって。もともとはそういう自己催眠のために講習へいってみたんです。そうしたら、私があまりにも簡単にかかって、講師の先生のおもちゃのようになってしまって。「君は小学生以下の子たちがかかるところまでいくよ」って(笑)。

石田　レベル的には小学生以下ってこと(笑)。

南　うーん、まあ催眠術のレベルでは(笑)。

── では保志さんにまいります。最近、芸能人でもホームページをやってらっしゃる方が増えてますが、大変じゃないですか?

保志　大変ですね。やってから少ししまったと思いました(笑)。作るときは好奇心でとりあえずやってみるんですけど、そのあとのほうが大変でした。ファンの方たちもいっぱい来るし、掲示板もあるからその管理もしなければいけないし。プライベートの一部がその作業で追われてしまって。

── でも、ファンの方はご本人がやってらっしゃるから嬉しいんですよね。

保志　そうなんです。僕が始めたきっかけも、ファンの人とコミニュケーションとれたら嬉しいなというのがあったんで。

── 大変でしょうがぜひがんばってください。

SOUICHIRO HOSHI

保志　総一朗

キール・ツァイベル役

［所属］アーツビジョン
［出身地］福島県
［誕生日］5月30日
［おもな出演作品］幻想魔伝最遊記(孫悟空)、快傑蒸気探偵団(鳴滝)、DTエイトロン(シュウ)、遙かなる時空の中で(永泉)。

僕、出身が愛知県なんですけど、名古屋弁しゃべれないんです

── 声優さんとしてやってこられて、変わった役というのがあったら教えてください。こちらの調べでは、石田さんが某野球ゲームで名古屋弁の声援だけやったという記録があるんですが。

石田　あれはすっごい昔のゲームですね。アーケードだったかな?　どういう仕事だったのか、実は本人もよく理解できてなかったりするんですけど、ただ名古屋弁ということで仕事がきたんです。僕、出身が愛知県なんで、だったらできるだろうと思われたんでしょうけど、名古屋弁しゃべれないんです、これが(笑)。

── そうなんですか?

石田　あわてて高校のときの友達に「これはなんて言う?　あれはなんて言う?」って全部聞いて。だからたぶん違ってたんだろうな(笑)。

── 当然エキスパートだと思ってました(笑)。

石田　だめなんですよ。確かに標準語のイントネーションからはずれているらしいんですが、名古屋弁をしゃべっていた友達とも違ってたので。

南　メルニクス語だったんだ(笑)。

石田　会話が成立してなかった(笑)。まあ、こんなのもやりました、ということで。それにしてもよくそんなの引っかかってきましたね(笑)。

── 南さんもおもしろいのがあります。便器の役っていうのがあるんですが。

南　それはですね、「こどものおもちゃ」という作品の中に劇中劇みたいのがあって、その中での私の役が王子様なのですが、顔が便器になっちゃったっていう(笑)、ギャグなんですけど。本当は加村直澄という役です。

── 皆口さんはどうですか?

皆口　イモムシ(笑)。お姫様がイモムシになるっていう童話で。私はお姫様の役ということだったから、台本でもイモムシはチェックしてなくって(笑)。現場に行ったときもイモムシは他の人がやるんだろうと思っていたんです。そしたら「皆口さんお願いします」と言われて(笑)。「えー!」とか言いながらもやってたんですけど、ディレクターさんから「もっとイモムシっぽくしゃべれませんか?」て言われて。

保志　「イモムシってどんなの?」みたいな(笑)。

── けっきょくどんなふうに演じたんですか?

皆口　もっとモソモソした感じかな、とか。特にお姫様とは、もっと差をつけてくれってことだったんでしょうけど。ま、動揺は走りましたね(笑)。

南　楽しそう。

── 虫役とか好きなんですか?

南　好きですね。もともと動物とか、人間じゃない役が多かったんで。

石田　"ひとでなし"声優ですね。

南　なにおーう(笑)。

(前略)というのを全部メルニクス語でお願いします(笑)

── では最後に、この本を読んでくれている読者のみなさんに、メッセージをお願いします。

石田　えー、攻略本を買ってくださったみなさん、最初はなるべく頼らないようにして(笑)、どうしてもわからないときは仕方ないけど、がんばってみよー(笑)。

南　でも細かいものとか取れなかったりするじゃないですか?

石田　あ、完璧主義者。でもこれを読んでるってことはもう買ってくださってるわけだから、まずは一晩、二晩努力してみようってことで。

皆口　そうですね。ゲームのお話がすごくいいなって思ったんで、最後までやり終えたらすごく楽しいと思う。私たちも何日もかけてセリフをいっぱい、大筋以外のところも台本で2冊ぐらい録ってるんです。キャンプを張ると出てくるんですよね。まるでミニコント集みたいな(笑)。だから先に進むのもいいけど、そういうところもチェックしながら楽しんでいただきたいなと。

石田　やっぱり必要ですね、攻略本(笑)。

保志　急に変わる(笑)。

南　まずは1回聞いてみて、メルニクス語の解読をめざしてください。いったい何を言っているのかしらって、リッドたちといっしょにメルディを受け入れていただければ嬉しいかなと(笑)。他にも素敵なキャラクターがたくさんいるので、行くところ行くところでチェックしてください、というのを全部メルニクス語でお願いします(笑)。

保志　わー(笑)。

皆口　解読させる(笑)。

南　30行ぐらいになってる(笑)。

保志　僕も……コント集、じゃなくて(笑)。

石田　キャンプ、キャンプ(笑)。

保志　キャンプでの会話が、かなりツボにはいったんで、自分でもやってみたいんですけど、最近あまりRPGやる根性なくて。テイルズもどうしようって考えてるところで……。

石田　この根性なし(笑)。

リッド役の石田さんは、他の人たちの発言にもツッコミを入れるなど、リッド同様明るいキャラクター。一方の皆口さんはファラと違い、上品なお姉さまという感じなのだ。でも2人のやりとりは、さすがイキがぴったり。

保志　でも、キャンプのコントはかなり聞きたいんで、攻略本を見ながらやれば僕でもできるかなと(笑)。攻略本を見て、会話のすみずみまで聞いてくれると嬉しいです。メルディのメルニクス語もそうですけど、キールのうんちくの方もなかなか意味のわからない難しい言葉が多いので、メルニクス語ともども解読してもらえると、やった甲斐がありますので、ぜひ。

――　テイルズ・シリーズの前作から始まった雑談システムは、すごく好評だったためいっそうボリュームアップしています。声優さんは負担が増えて大変だったでしょうけど、ぜひ楽しんでもらいたいですね。本日はどうもありがとうございました。

一同　ありがとうございました。

ナムコ広報　といいたいところなんですが、本日はみなさんにひとつご報告が。実は、エターニアがアニメになります。

一同　……。

石田　メルニクス語(笑)。

南　あー(笑)。

皆口　フクザツー(笑)。

ナムコ広報　水面下ではずっと準備していたんですが、やっとご報告できることになったんです。

南　すごい急な展開。

皆口　みんなのスケジュールは合うんですか？　夜中の録りとかやだよねー。朝の10時にファラかぁ。

南　夜中のメルニクス語もいやー。

保志　朝は都合が悪くて……。

石田　もうみんなわがままばっか(笑)。

メルディのメルニクス語に悩まされた南さんと、キールの難解なセリフに悩まされた保志さん。収録では同じ苦労をともにしただけあって、話も弾みます。

OMI MINAMI

南　央美

メルディ役

［所属］大沢事務所
［出身地］東京都
［誕生日］7月13日
［おもな出演作品］機動戦艦ナデシコ(ホシノ・ルリ)、CLAMP学園探偵団(伊集院玲)、しましまとらのしまじろう(しまじろう)。

もっと『エターニア』を楽しもう！

現在、好評放送中のラジオ番組『テイルズリング エターニア』(TBSラジオ／毎週日曜日25：00～25:30放送)をご存じだろうか？　実は、この番組、今回本書のインタビューに応じてくださったファラ役の皆口裕子さん、メルディ役の南央美さんの2人がパーソナリティをつとめる『エターニア』の番組なのだ。

リスナーが考えたレシピを元に料理を作って味見する「皆口さん家のお台所」や、ハガキで寄せられた体験談やエピソードを紹介する「南さん家のお屋根裏部屋」、ファラとメルディがゲームの世界を抜け出して送るバーチャルプログラム「なぜなにエターニア」、『テイルズ オブ エターニア』のキャラクター紹介やエターニア用語の解説をする「秘密の小部屋」など、内容は盛りだくさん。「もっとエターニアについて知りたい!!」「もっとエターニアを楽しみたい!!」という人は、ぜひ実際にラジオで聞いてみてほしい。きっと楽しいエターニアの世界にふれられるはずだ。

最後に、まだ『テイルズリング エターニア』を聞いたことがないという皆さんのために、ちょっとだけ番組の中身をのぞいてみよう。右は人気コーナー「なぜなにエターニア」のシナリオの一部だ。この日は、リッドが遊びに来て3人でおしゃべり。シナリオを見るだけで、スタジオのにぎやかで楽しそうな雰囲気が伝わってきそうだ。

「なぜなにエターニア」シナリオから

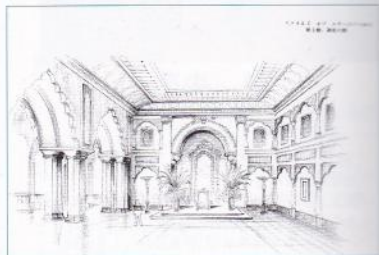
2000年8月15日放送分・一部抜粋

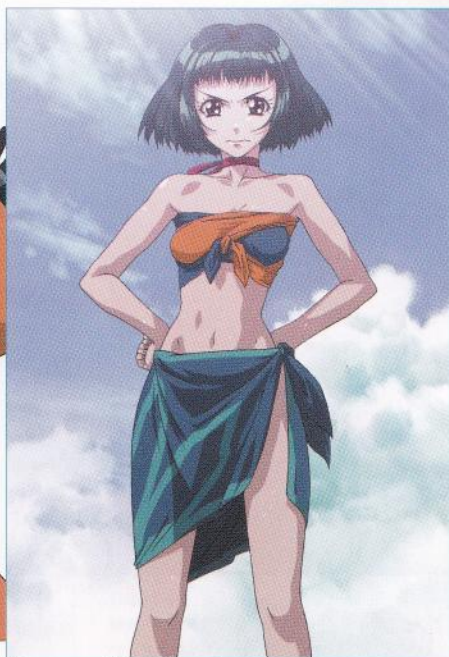
ファラ	ん、決まりっと。じゃあ今日は、「ちから肉うどん」を作ったげる！ これはけっこう難しい料理なんだよ～。腕の見せどころだな♪
リッド	ちから肉うどんか！　いいね～♪ ここらで、スタミナつけとかねぇとな！
メルディ	ワイール！　ちからモリモリ～!!
ファラ	じゃ、わたしは食事の準備してくるから、リッドとメルディで、ハガキよろしくね!!
リッド	ハガキぃ？　ちょ、ちょっと待てよ、オレやだぜ。 こんなとこで話すの慣れてねぇから、無理だって。
ファラ	も一、またそんなこと言って！　ほんとは出来るのにやらない・・・。 リッドのそういうとこ、良くないと思うよ。見てるともどかしくなってくんだよね!!
メルディ	(以降、リッドとファラの口喧嘩に「あの」とか「ちょっと」とか言いかけるが、 2人の勢いに口はさめず、ただオロオロ)
リッド	うっせーな。放っとけよ！　出来ないことにも「イケる、イケる！」って首つっこんで、 結局、大きな騒ぎを引き起こす誰かさんよかいいだろが！
ファラ	なによー、エラそうに！
リッド	いつも後始末引き受けるこっちの身にもなってみろ!!
ファラ	頼んでないもん！
リッド	(な)んだとぅ!？
ファラ	(ふと余裕たっぷりに)ちから肉うどん、食べたくないの？
リッド	・・・食べたいです。(負けた・・・)
ファラ	よろしく♪
リッド	(悔しい)くぅ～～。
メルディ	(なだめて)さ、リッド。ハガキがゴショーカイ！　最初は、メルディがお手本するよ！

MULTI-ETERNIA
マルチエターニア

『エターニア』の世界は、ゲームの中だけでは終わらない。なんと、『エターニア』がTVアニメになるのだ。ここでは、アニメ版『テイルズ オブ エターニア』の放送開始に先立って、現在制作中のキャラクター画像や設定画などを紹介しよう。ここで初めて明らかになる情報もあるぞ。
なお、アニメの放送時間などについてはP.182で紹介しているので、そちらを参照して欲しい。

常夏の島ベルカーニュ

アニメ版『テイルズ オブ エターニア』は、リッドたちがインフェリアからセレスティアに向かう間のお話で、ゲームのサブストーリー的な内容だ。舞台となるのは、常夏の島ベルカーニュ。いったいここでどんな事件がリッドたちを待っているのだろうか？

リッド・ハーシェル

ファラにつき合っていやいや旅をしていたリッドだが、旅を続けるうちに肉体的にも精神的にも成長したということだろうか。ゲーム中よりも、がっしりとした体格で頼りがいがある感じだ。アニメでは、ゲームのオープニングムービーよりもかなり大振りの剣を装備している。

ファラ・エルステッド

ファラは、いかにも格闘家らしいりりしい顔つき。アニメ用に作成された画像には、なんと水着姿のバージョンも！　ひょっとしたらみんなで海水浴を楽しむシーンがあるのかもしれない。こういったゲーム中にないキャラクターの姿を見ることができるのも、アニメならではだ。

キール・ツァイベル

ゲーム中と同じく、華奢な体型のキール。しかし、ひ弱というよりも、物静かな研究者といったイメージだ。常夏の島ベルカーニュが物語の舞台となるだけに、暑さに耐えかねたキールがローブを脱いだり、別の服に着替えたりといったシーンもあるのかどうか。

メルディ

褐色の肌のメルディ。設定画には、セレスティアの衣装のものと、その上からファラの服を着たものの2種類が用意されている。また、メルディにもファラと同じく水着姿の画像があるが、髪を下ろしているせいかいつもよりも大人びた印象を受ける。

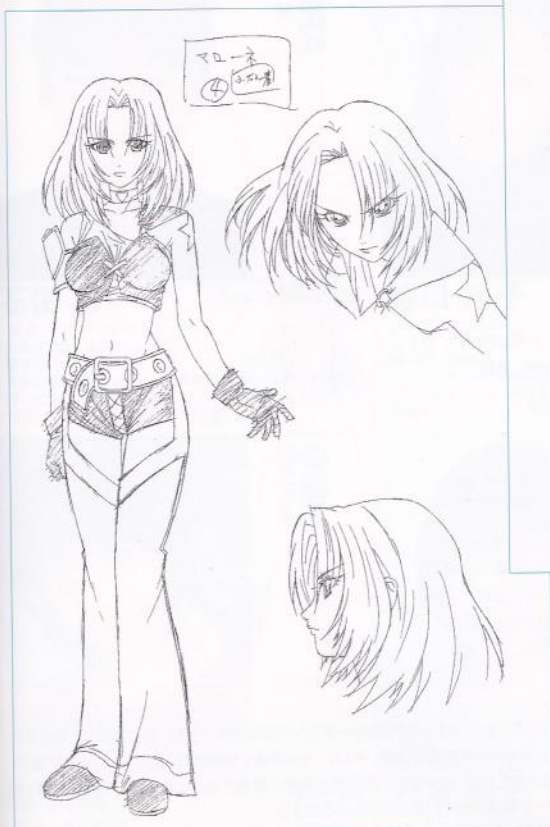
クィッキー

メルディのお友達兼ペットのクィッキーももちろん登場する。アニメではいったいどんな活躍を見せてくれるのか？　残念ながらそれはまだ秘密だが、ゲームと同様に、ぴょこぴょことしたかわいらしい動きで、ファンを和ませてくれることだろう。

大晶霊

リッドたちを何かと助けてくれる大晶霊たちだが、アニメでは、彼らもメンバーの一員として登場する。ゲームではそのムービーなどを見ることがなかっただけに、どんなシーンが見られるのか非常に楽しみだ。大晶霊たちの迫力ある戦闘シーンにも期待しよう。

NEW CHARACTER
新キャラクター

アニメには、ゲームには登場しない新キャラクターも登場する。キャラクター原案は、ゲーム同様いのまたむつみ先生が担当しており、それをもとにアニメ用の設定画が制作されている。新キャラクターたちがどんな人物なのかは、実際にアニメを見てもらうとして、設定画と簡単なプロフィールを紹介しよう。

マローネ・ブルカーノ

性別：女
年齢：18歳
職業：賞金稼ぎ

ファラのライバル的存在。ファラと同じようになんでも首を突っ込むという性格だが、腕が伴う実力派。しかも、リッドに惚れ込んでしまい、賞金稼ぎの相棒にスカウトしようとする。このため、ますますファラの怒りを買ってしまう。

コリーナ・ソルジェンテ

性別：女
年齢：14歳
職業：吟遊詩人

リッドたちにつきまとっては、歴史に残る詩を作ると言って妙な歌を口ずさんだり、ドジを踏んでみんなをトラブルに巻き込んだりする少女。

エクスシア

性別：女
年齢：25歳

どこか危険な香りを漂わせるお色気たっぷりなオトナの女性。海上都市ベルカーニュの領主。

プラティア

性別：女
年齢：23歳

『隣のお姉さん』といった感じの庶民的な魅力を持つ女性。高級宿屋「ウラヌス」の女主人。

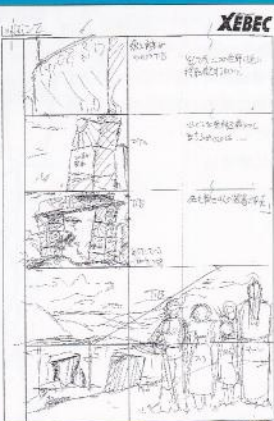
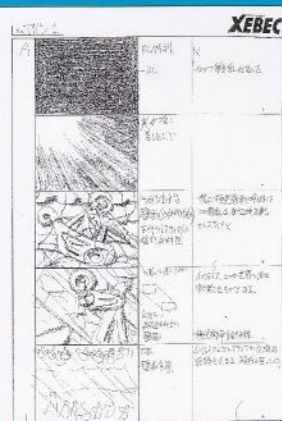
ミニマ

性別：女
年齢：17歳

クラスメートのような親しみやすさが魅力の少女。街の露天商人。

オープニングをのぞいてみよう！

これは、アニメ版『テイルズ オブ エターニア』のオープニング用の絵コンテだ。かつての「極光戦争」の様子が壁画に刻まれたメルニクス文明の遺跡。そして、それを遠くから眺めるリッドたちの姿が描かれている。ゲーム中には出てこなかったメルニクス文明の遺跡が登場することからも、アニメ版がゲームにはなかったストーリーで構成されていることがわかるだろう。

この「マルチエターニア」のページでは、リッドたちメインキャラクターやアニメ版の新キャラクターの設定画、オープニングの絵コンテなどを紹介した。しかし、残念ながら、本書で紹介できるのはここまで。あとは、実際にアニメ版『テイルズ オブ エターニア』の放送を見て、自分の目で確かめてほしい。

2001年1月からWOWOWノンスクランブル（無料）にて毎週月曜夜6:30～放送開始予定！お楽しみに!!

■原作＝ナムコ プレイステーション用ソフト『テイルズ オブ エターニア』より ■キャラクター原案＝いのまたむつみ ■製作総指揮＝大月 俊倫（スターチャイルド） ■プロデューサー＝渡辺 和哉（読売広告社） 千野 孝敏（ジーベック） ■監督＝うえだしげる ■キャラクターデザイン・作画監督＝前田 明寿 ■シリーズ構成・脚本＝川崎ヒロユキ ■脚本＝西園 悟 高山カツヒコ ■美術＝高山 八大 ■撮影＝広瀬 勝利 ■色彩＝関本 美津子 ■録音＝三間 雅文

VICE ACTOR & VICE ACTRESS

声優紹介

「アニメといえば声優さん、声優さんといえばアニメ」といっても過言ではないほど、アニメとは切っても切り離せない存在である声優さんたち。ここでは、アニメ版『テイルズ オブ エターニア』のおもなキャラクターを演じる声優さんたちを紹介しよう。

AKIRA ISHIDA

石田 彰　リッド・ハーシェル役

[所属] マウスプロモーション
[出身地] 愛知県
[誕生日] 11月2日
[おもな出演作品] ゴクドーくん漫遊記(ゴクドーほか)、新世紀エヴァンゲリオン(渚カヲル)、スレイヤーズTRY(ゼロス、ケレル)、ジバクくん(爆)、ベルセルク(ジュドー)など。

YUKO MINAGUCHI

皆口 裕子　ファラ・エルステッド役

[所属] 青二プロダクション
[出身地] 東京都
[誕生日] 6月26日
[おもな出演作品] YAWARA!(猪熊柔、猪熊カネコ)、美少女戦士セーラームーンS(土萠ほたる[セーラーサターン])、Dr.スランプ(山吹みどり)、フレンズ～青春の輝き～(小早川瑞穂)など。

SOUICHIRO HOSHI

保志 総一朗　キール・ツァイベル役

[所属] アーツビジョン
[出身地] 福島県
[誕生日] 5月30日
[おもな出演作品] 幻想魔伝最遊記(孫悟空)、快傑蒸気探偵団(鳴滝)、DTエイトロン(シュウ)、To Heart(佐藤雅史)、遙かなる時空の中で(永泉)、ソウルキャリバー(キリク)など。

OMI MINAMI

南 央美　メルディ役

[所属] 大沢事務所
[出身地] 東京都
[誕生日] 7月13日
[おもな出演作品] 機動戦艦ナデシコ(ホシノ・ルリ)、CLAMP学園探偵団(伊集院玲)、しましまとらのしまじろう(しまじろう)、魔術師オーフェン／魔術師オーフェン・リベンジ(マジク)など。

YUKO SUMITOMO

住友 優子　クィッキー&ウンディーネ役

[所属] 青二プロダクション
[出身地] 東京都
[誕生日] 7月11日
[おもな出演作品] ママレード・ボーイ(高瀬弥生)、遊☆戯☆王(まゆみ)、フォーチュンクエスト(マリーナ)、ラングリッサーIV(レイチェル)、笑っていいとも!(ラブレターの朗読)など。

TETSU INADA

稲田 徹　イフリート役

[所属] 青二プロダクション
[出身地] 東京都
[誕生日] 7月1日
[おもな出演作品] ∀ガンダム(ハリー・オード)、ドラゴンボールGT(ルード)、神八剣伝(サイ大佐)、ラングリッサーIV(アルダン将軍、邪神ゲンドラシル)、真・三國無双(呂布)など。

MIKI MACHII

町井 美紀　シルフ役

[所属] 青二プロダクション
[出身地] 埼玉県
[誕生日] 10月29日
[おもな出演作品] センチメンタルグラフティ2、続フェイバリットディア、がんばれゴエモン、週刊ストーリーランド、メルティランサー、ガヤ!など。

MEGUMI HAYASHIBARA

林原 めぐみ　マローネ・ブルカーノ役

[所属] ウッドパークオフィス
[出身地] 東京都
[誕生日] 3月30日
[おもな出演作品] ラブひな(浦島はるか)、魔術師オーフェン(エスペランサ)、スレイヤーズ／スレイヤーズNEXT／スレイヤーズTRY(リナ・インバース)、名探偵コナン(灰原哀)など。

YUI HORIE

堀江 由衣　コリーナ・ソルジェンテ役

[所属] アーツビジョン
[出身地] 東京都
[誕生日] 9月20日
[おもな出演作品] アークザラッド(リーザ)、ラブひな(成瀬川なる)、魔術師オーフェン(フィエナ)、To Heart(マルチ)、まぼろし月夜(朝霧あやめ)、探偵神宮寺三郎(松沢祥香)など。

WORDING GUIDE

エターニア・エンサイクロペディア

ここでは、エターニアの世界のさまざまな用語について解説している。
言葉の意味を正しく理解しておけば、よりスムーズにエターニアの世界へ入っていくことができるだろう。
もちろんゲーム中でわからない用語がでてきた場合の辞書がわりとして使うのもいい。

あ

アイフリードのアジト

100年前、世界を荒し回った伝説の大海賊アイフリードの基地のことを指す。このアジトはエターニア各地にあり、内部にはアイフリードの財宝や船を改造するドックが備えられている。しかし、挑戦者の力量を試す様々なトラップが仕掛けられており、攻略は容易ではない。

インフェリア

主人公リッドが住む光あふれる世界。一年を通して明るい陽光に満たされており、気候は温暖。インフェリア王国と創造神セイファートを崇めるセイファート教の聖地ファロースからなる。セイファート教を国教とするインフェリア王国により統治されている。

徹底した教育により王を頂点とした身分制度と穏やかな国民性を保つ。歴史を重んじ、学問や芸術が発達している。インフェリア人の晶霊術士は呪文によりクレーメルケイジから晶霊力を引き出すことができる。

インフェリア人(インフェリアン)

インフェリアに住む人々。肌は白く、髪は暗い色をしている。たえず明るい陽光がさす温暖な気候のため、服装は軽装で動きやすく、草花で染めた原色系の色使いが特徴。きらびやかな装飾を身につける王族、貴族に対し、平民はシンプルなシルエットの服装で装飾には自然の草花を用いる。また、インフェリア王国の取り決めにより、すべての国民が性別や身分、職業を示すチョーカー(首飾り)を着用している。

インフェリア国王を頂点とした身分制度が徹底されているため、反逆や革命が起こることはなく、明るくのんびりとした国民性が育まれてきた。歴史を尊び、血筋を重んじることが重要。結婚は血の相続であると考えられており、見合い結婚が基本。

光の晶霊術士による天文学、水の晶霊術士による医学、火の晶霊術士による攻撃術が発達しており、王立天文台、ミンツ大学のような研究機関も設置されている。

ウィス

セレスティアで有名なカードゲーム。その原形はメルニクス文明の時代までさかのぼり、歴戦の戦士もウィスに夢中になると戦いを忘れるといわれるほどの人気。ウィスとはメルニクス語で1のこと。持ち札が残り一枚になったら「ウィス」と叫ぶことから、この名が付いた。

ウルタス・ブイ

全8幕からなる舞台劇「ウルタス・ブイ物語」の主人公。「ウルタス・ブイ物語」は10年以上前にヒットした舞台劇のリバイバル作品で、インフェリア王立劇場の代表演目。仮面を付けた正義の味方であるウルタス・ブイは、ヒーローの象徴として全国民の人気を集めている。

インフェリア王女アレンデは元老騎士ルエインにウルタス・ブイを重ねて見ているようだ。

エアリアルボード

風の大晶霊シルフより授けられる移動系の晶霊術。空気中の風晶霊を集めることで術者の体を浮かせ高速移動を可能にする。しかし、高度は低いので海面と平野部しか移動することができず、敵と遭遇することもある。

風晶霊の力で浮遊するため、この晶霊のいないセレスティアでは使うことができない。

エターニア

インフェリアとセレスティア、そしてそれらを隔てるオルバース界面、この3つを合わせた世界を指す。

インフェリアとセレスティアは、2つの地表が平行に向かい合っており、その間を半透明のオルバース界面が覆うという構造で、オルバース界面上にはセイファートリングが浮かんでいる。主人公が住むインフェリアから真上を見上げると、オルバース界面を通して、うっすらとセレスティアの地表を見ることができる。

インフェリアとセレスティアには、2000年もの間交流はなかったとされている。しかし、インフェリアとセレスティアが衝突するというグランドフォール(大崩落)の危機に瀕したことで、グランドフォールをくい止めようとしたメルディがインフェリアを訪れ、接点が生まれた。

エラーラ(輝眼)

セレスティア人の額についている発光体。暗所での意思伝達や簡易照明として機能する。普段は乳白色の淡い光を放っているが、晶霊術を使う時や思念を送るときなど、精神を集中させると青く変化する。また、激しい怒りに駆られると紅く染まると言われている。

エラーラはひとりに1つあり、逆三角形で水滴のように盛り上がっているものが額の中央にあるのが一般的。しかし、大きさや形、額のどこについているかなどには個人差がある。

エラーラ電話(エラーラフォン)

ガレノスが発明した通信機。エラーラの力を増大させて、より詳細な意思伝達を可能にしている。長距離の通信を可能としているが、プライベート用なのでガレノスの家(アイメン)とルイシカのある家にしかない。

王国憲章

インフェリア王国の様々な決まり事が記された書物。王国憲章は国王の絶対性を基本原則としており、以下の3つの章から成っている。

第1章:王族の権利
第2章:貴族の権利と義務
第3章:平民の義務

王立天文台

インフェリアの最高学府。王都で一番高い建造物で、現在の台長はクラウディオ・ゾシモス。研究者たちのあこがれの研究機関で、世界中から優秀な研究者が集まる。世界最高の精度を誇る望遠鏡がある。

オージェ

晶霊の能力を引き出すための触媒として用いられる透明な結晶物質。クレーメルケイジやオージェのピアスなどの材料として使われているが、現在その製法は知られていない。

オージェのピアス

オージェを使って作られた全長5cm程のピアスで、晶霊と意志を疎通させるためのアイテム。メルニクス語の翻訳機としても使用できるが、会話する相手との心の波長がぴったりと合っている場合でないと機能しない。インフェリアでは古くから晶霊術士たちが利用している。

オルバース界面

インフェリアとセレスティア、2つの世界をわける境界面のこと。インフェリア上空1万mに存在し、表面は無色透明で静かに波打っている。多くの研究者の研究対象となっているが、詳しい構造はいまだに不明。

また、オルバース界面の表面には、セイファート教の信仰対象となっているセイファートリング（真環）が浮かんでいる。

オルバース爆動

セイファートリングの中央に出現した黒体の爆発現象。黒体はセイファートリングの中央にあるため、オルバース界面に巨大な同心円状の津波を引き起こし、地表の地殻変動を誘発する。各地で発生している地震は、このオルバース爆動によるもの。

海賊7道具

大海賊アイフリードから代々伝わる品々で、現在はチャットが所有している。

地図上で使うと緯度と経度がわかる「ジーピーエス」、アイフリードが愛用していた「ワンダーバッグ」「アイフリードハット」、装備しているとダメージを受けたときにピコハンで仕返しできるお守り「ピコハンリベンジ」のほか、「望遠鏡」「アイホイッスル」「アイフリードの旗」がある。

神

物質世界の神であるセイファートと、非物質世界の神であるネレイドのことを指す。

しかし、セレスティアには「セイファートがネレイドもろともセレスティア全土を焼き尽くした」という歴史が伝えられているうえ、個人主義的な国民性のため、神を信仰するということをしない。つまり、実際に神を崇めているのはインフェリアで、それもセイファート神のみということになる。

カロリック流動

光晶霊が空間の中で内因的に流動する現象のことを指す。流動の法則については様々な説があるが、キールはファキュラ説を支持している。

観測所

学問の町ミンツの南西にある岩山の上に立つ施設。オルバース界面の様子を観測するために建てられた。近年、この岩山にモンスターが多く出現するようになったため、あまり利用されていない。

キルマフルーツ

インフェリアで重宝されている果物。スイカ程の大きさがあり、熟した実は紅い色になる。酸味が強く栄養バランスに優れ、若い女性の間ではキルマ食ダイエットが流行しているらしい。

グランドフォール（大崩落）

インフェリアとセレスティアがしだいに接近し、最終的に衝突を起こしてしまう現象のことを指す。

グランドフォールの危機が迫っていることを知ったメルディは、これを阻止するためにインフェリアの大晶霊たちの協力を得ようとセレスティアからやって来た。

クレーメルウェポン（晶霊兵器）

クレーメルケイジを内蔵し、晶霊術効果を発揮する武器。拳銃や爆弾などがあり、クレーメルケイジの取り外しや交換は基本的に不可能。

セレスティア人はクレーメルケイジから呪文によって晶霊術を取り出すことができないため、晶霊術を行使する時は必ずこのような晶霊装置を使用する。革命や戦争など争いごとの多いセレスティアでは、子供でさえこれらの武器を持つことが当たり前となっており、子供用の小型晶霊兵器すらある。

クレーメルエンジン（晶霊機関）

ガレノスが発明したクレーメルケイジの晶霊力を動力に変換する装置。キャブレターによってシリンダーに送り込まれた晶霊が反応を起こし、クランクを回転させる。

通常は反応を終えた晶霊は排出されるが、これを2次利用したスーパーチャージャーも現在実用化されている。性能は保証済みで晶霊鉄道にも搭載されている。

クレーメルクラフト（晶霊浮遊装置）

晶霊の力を利用した乗り物で、光の晶霊術士であったバリルがインフェリアに戻ることを願って作り上げたもの。バリルはセレスティアで家庭を持ったため、実際にこれを使用することはなかった。

後に、廃墟と化したバリル邸を訪れた晶霊技師・ガレノスにより発見され、メルディをインフェリアに送るために使用されることとなった。

クレーメルケイジ（晶霊瓶）

晶霊を封入することができるアイテム。真空管のような形をしており、筒の部分には晶霊の能力を引き出す触媒としてオージェが使用されている。筒の中には晶霊を宿すことができる晶霊石が入っており、のぞき込むと晶霊の姿が見られる。

インフェリアでは晶霊術を生み出す水晶球のように扱われ、セレスティアでは武器や機械に利用されている。

サイズは10センチ程度のものが一般的だが、下図のような3メートル級の大型ケイジも存在し、鉄道などに利用されている。

クレーメルフリンジ（晶霊干渉）

クレーメルケイジに封入した大晶霊同士を干渉させて新しい晶霊術や晶霊力を生みだす手法。クレーメルフリンジを行うには、メルディの持つパラソルが必要となる。

フリンジとはセレスティア語で、「2つのものを反応させて別のものを作り出すこと」を意味する。

グロビュール歪曲

カロリック流動の長期的な蓄積によって、空間内の晶霊圧が大きく偏ってしまうこと。

黒体

セイファートリングの中央に突然現れた直径300mの黒い球体。表面には、つねに放電現象らしき光の帯が取り巻いている。

インフェリア王国は黒点の出現をセイファート降臨の予兆だと信じているが、黒体が徐々に大きくなっていくことからキールは連鎖的世界崩壊仮説を唱えグランドフォールの危険を予測した。

サイカロ茶

サイカロの実を煎じて作ったお茶。渋みとコクがあり、大人の味がする。

晶霊（クレーメル）

エターニアに棲む精霊の総称。晶霊はエターニアのあらゆる場所で存在し、大きさや形は不定。通常の晶霊には知能はなく、物質世界と非物質世界の間を自由に移動できる。また、晶霊には彼らを従える高位の存在があり、こちらは通常の晶霊と区別し「大晶霊」と呼ばれている。

また、インフェリアとセレスティアでは、存在する晶霊が異なり、存在しない晶霊の晶霊術を使用することはできない。インフェリアおよびセレスティアで存在が確認されている晶霊は以下のとおり。しかし、世界にはこれ以外の晶霊も存在するといわれている。

インフェリアの晶霊
根源晶霊：火晶霊・水晶霊・風晶霊
統括晶霊：光晶霊

セレスティアの晶霊
根源晶霊：雷晶霊・地晶霊・氷晶霊
統括晶霊：闇晶霊

晶霊技師（クレーメリスト）

セレスティアにおいて、クレーメルケイジを工業的に利用する技術をもった技師、または研究者を総称する言葉。クレーメリストの中でも、クレーメルエンジンを開発したガレノスなどはあまりに有名。過去のクレーメリストではマクストンの名が知られている。

晶霊工学（クレーメルニクス）

セレスティアで発達した晶霊を使ったテクノロジーのこと。電気や兵器、調理器具や交通手段など、あらゆるものに使用されており、晶霊を封入したクレーメルケイジをこれらに接続して使用する。

晶霊術（クレーメルアーツ）

晶霊（クレーメル）によって生み出される魔法効果のこと。クレーメルケイジに封入した晶霊の力を借りることで使用することができる。

ただし、セレスティア人は、呪文を唱えることで晶霊の力を引き出すことができないため、道具を利用して晶霊術を使用する。

晶霊術士（クレーメルマスター）

クレーメルケイジより晶霊力を引き出す能力を持った人々のこと。晶霊術士はすべてインフェリア人で、呪文として使用するメルニクス語の基礎的な知識を有する。

晶霊石

晶霊の宿る結晶のことを指す。クレーメルケイジをのぞくと、透明な筒の部分にこの結晶が入っているのが見える。

晶霊鉄道（クレーメルエクスプレス）

ガレノスが開発したクレーメルエンジンによって駆動するセレスティアの列車。現在運行されているのは竜岩山脈を越えるアイメン、ルイシカ、北の廃坑間だが、そこでも動かすためには燃料持参で行かなければならない。

晶霊砲（クレーメルキャノン）

フォッグ率いる自由軍・シルエシカが、バリル城攻略のために開発した大砲。史上最大のクレーメルケイジが使用されているためあまりに巨大であったが、大晶霊の入ったクレーメルケイジを使うというキールの発案から小型化に成功。バンエルティア号に取り付けられた。

シルエシカ

総領主バリルに反感を持つ者達で構成された自由軍。リーダーのフォッグ、副官のアイラを中心に港町ペイルティを拠点として活動している。

アジト地下ではバリル城攻略のための秘密兵器として晶霊砲が開発されている。構成員は目印としてミアキスバッジを持ち、「ミアキスを胸に!」を合い言葉としている。

真環聖典

セイファートの教えを記した書物。利己主義の醜さと自己犠牲の美しさについて書かれている。

スオム

日付けを数える単位。セイファートが世界を創造するのに要した日数だと言われ、語源は太陽のメルニクス発音である。

セイファート

物質を生み出した創造神。インフェリアでは、インフェリアとセレスティアの戦いの際、「セイファートは自らの命と引き替えにネレイドを永遠に封印することで長い戦いに終止符を打った」とされているが、セレスティアでは、「自由を求めて蜂起したネレイドたち反逆者に対する見せしめと制裁のためにセレスティア全土を焼き尽くした」と伝えられている。

セイファートキー

コンパスキーの一種。全長12cm、球形部分の直径5cm。所有者が手に持ち深く念じると、光線と化してその者の進むべき方向を指し示すという不思議な鍵。セイファートの残した遺跡では扉を開ける鍵としても機能し、インフェリア王国建国以来、人を正しい道にいざなう国宝として保管されていた。

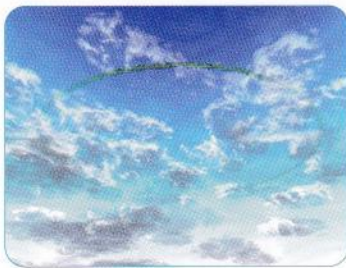
セイファート教

物質界の創造神セイファートを崇め、「寛容と博愛」を信仰する宗教。聖地ファロースを発祥の地とし、インフェリア王国各地に教会をもつ。インフェリア王国の国教であり、政治的な影響力も大きい。

セイファートリングをシンボルマークとしており、地上からのリングの見え方をセイファートの意思であると解釈している。

セイファートリング（真環）

オルバース界面に浮遊する直系10kmの巨大なリング状構造物。インフェリアから見て時計回りにゆっくりと回転している。セイファート教の信仰の対象になっており、リングは教団のシンボルマークにもなっている。

最近、セイファートリングの中央に直径300mの黒体が出現したが、セイファート教会は、これをセイファート再臨の吉兆と解釈している。

セファイド鋼

世界で最も硬い金属。メルニクス文明の産物で現在は製造する事ができないため、セファイド製の武具は大変高価になっている。

セレスティア

メルディの生まれた暗く寒い世界。実力至上の世界であるため革命や戦争が絶えず、子供ですら武器を持つことが当たり前となってしまっている。

セレスティアではクレーメルケイジを工業的に利用する技術が発達しており、その技術は武具や照明、調理器具、鉄道などに使われている。

セレスティア人（セレスティアン）

セレスティアに住む人々。褐色の肌と明るい色をした頭髪が特徴。セレスティアの微弱な太陽光を補うため、額にエラーラと呼ばれる発光体を持つ。エラーラは照明効果のほか、遠隔通信や感情表現にも用いられる。

暗く寒冷な気候のため、薄くて保温性の高い化学繊維風の衣を重ね着する。色使いは淡く、布を多く使い、デザインも凝っている。金属加工の技術が発達し、男女問わず多くの装飾品を身につける傾向がある。

セレスティアは個人主義を重んじ、実力第一の競争世界で、忠誠心、愛国心といった概念は存在しない。そのために革命や戦争の絶えない不安定な世界となっている。結婚は生活能率を向上させるための共同生活と認識されており、子供は10歳で成人と見なされ自力で生きることを要求される。

闇の晶霊術士による呪術、地の晶霊術士による錬金術、雷の晶霊術士による電磁気学が発達。クレーメルケイジを電気や鉄道に利用するなど、その技術力はインフェリアをはるかに凌駕している。

ソディ

セレスティアの料理に使用する調味料。セレスティア料理の特徴である「辛い」「甘い」「苦い」といった極端な味は、このソディによるものらしい。

ソディには、稀少品も含めて以下の4種類があり、それぞれ味や使い方が異なっている。

レッドソディ	コショウのような赤い実で、砕いて使う。とても辛い。
ホワイトソディ	メープルシロップのようなどろっとした液体。とても甘い。
ブラックソディ	コーヒー豆のような黒い実。粗く挽いて使う。とても苦い。
パープルソディ	稀少品のソディ。苦くて甘くて辛いという、ひとくちには言えない味。

大晶霊（グレイタークレーメル）

晶霊を従える高位の存在。晶霊の種類と同じだけ存在し、知性を持ちメルニクス語で会話する。

彼等の望みは人類の存続であり通常は協力的だが、必要と判断する場合は、あえて人類に試練を課す場合がある。彼等と契約することでクレーメルケイジに封入することができる。

現在インフェリアおよびセレスティアで確認されている大晶霊は以下のとおり。しかし、世界にはこれ以外にも大晶霊が存在するといわれている。

インフェリアの大晶霊	セレスティアの大晶霊
火のイフリート	雷のヴォルト
水のウンディーネ	地のノーム
風のシルフ	氷のセルシウス
光のレム	闇のシャドウ

チョーカー（首飾り）

インフェリアですべての国民に着用が義務付けられている装飾品。材質や色で、持ち主の性別、身分、職業が判別できるようになっている。

リッドのチョーカーは茶色の木製で、平民の男性で職業は猟師であることを示している。

チョーカーの種類には以下のとおり。ただし、ここに示したものは、全体のごく一部である。

木製：平民男性	茶色：猟師
	緑：商人
	白：学者
布製：平民女性	赤：農業
金属製：特権階級	金：王族
	銀：貴族
	銅：公務員（軍人）

ドエニスの花

キク科に属する小さな花で、ラシュアン染めの染料となる。花言葉は「とどかぬ想い」。バロールの西に広大な畑があり、春の風に吹かれ舞い散る花吹雪に誰もが目を留めるという。

レイスにとっては母の想い出の花であり、いつも帽子に付けている。

ドカターク効果

光晶霊間の相互共鳴作用。キールはこの現象を利用して晶霊場測定装置を作り出した。

ねこにんの里

伝説の種族「ねこにん」の村。住人はみんな猫の着ぐるみを着たような姿をしている。人里はなれた場所に住んでいるためか話を聞くのが大好き。セレスティア7大秘宝のひとつ「人間で無い者がすむ楽園」かもしれない。

ネレイド

非物質世界（バテンカイトス）の神。インフェリアの歴史では、物質世界の神セイファートによって封印されたと伝えられている。

パラソル

メルディの持つ25cm程度のバトンのような形状をしたアイテム。大晶霊を捕獲する時に光のアンテナが丸く広がって傘のように見えることからパラソルと呼ばれている。天才晶霊技師ガレノスによって作り出された。

晶霊を封入した2つのクレーメルケイジをこのパラソルに接続し、シェイクすることで晶霊をフリンジ（融合）させることができる。

バンエルティア号

かつて世界中を駆けめぐった大海賊アイフリードが所有していた海賊船。小型だが最強の性能を誇る。名前の由来はメルニクス語で「富」のこと。

町の船具屋や、世界各地にあるアイフリードのアジトでパワーアップさせることができる。パワーアップにより小型の晶霊砲、潜水艇、飛行艇、他にも医務室、宿泊室、遊戯室なども増設される。

バンヤ麺

セレスティアの主食。麺にオガスープを染み込ませて乾燥させたもの。

光の橋

メルニクス文明が栄えていた4000年前に、インフェリアとセレスティアをつないでいたとわれている橋。当時は、この橋のおかげで自由にインフェリアとセレスティアを行き来することができたという。

ピンクのミアキス

ピンクのミアキスは幸運を運ぶといわれている。リッドたちが旅の途中で遭遇する女性・リシテアが訪れた場所にことごとく現れ、フォッグに一撃を加えて逃げていく。ピンクのミアキスの一撃を受けると、幸運のためだろうか、フォッグが技を覚えることができる。

ファキュラ説

単体の光晶霊も微弱ながら固有の意思を持っているという説。これによりカロリック流動の不均一性を説明する事ができる。

フリンジ

セレスティアの言葉で語意は2つの物を反応させて別のものを作り出すこと。ゲーム中ではクレーメルフリンジのことを一般的にこう呼んでいる。

ミアキス

犬と猫の共通点をもつ動物で、メルニクス文明の時代から人間の良きパートナー。とくにフォッグはミアキス好きで、デデという名前のミアキスを飼っている。シルエシカのシンボルマークもミアキスをデザインしたもの。

ミアキスバッジ

ミアキスをモチーフとしたバッジ。自由軍であるシンエシカには制服がないため、このバッジがシルエシカの目印となっている。

メルニクス語

メルニクス時代の公用語。インフェリアでは晶霊術士が呪文として使用しているにすぎないが、セレスティアでは現代でも共通語として使用されている。

一方、リッドたちが使うインフェリアの公用語は「王国語」と呼ばれている。

メルニクス文明

約2000年前に失われてしまった高度な古代文明。メルニクス文明が栄えていた4000年前、インフェリアとセレスティアの間には光の橋がかけられ、自由に行き来することができたという。

モンスター

人間を脅かす凶暴な生物。極光戦争のおりにネレイドが野生動物にバテンカイトスの力を作用させることで作り上げたとされている。シゼルの命令に忠実であることから現在もネレイドの支配下にあることがわかる。

セレスティアではインフェリアに比べて異変の度合いが強く、一部機械と融合しているものさえある。

ラシュアン染め

ラシュアンの伝統的な染色方法。ラシュアン出身の染物屋であるウィンディア家が、バロールに咲くドエニスの花を染料に使用してから、この技法がインフェリア中で広く知られるようになった。オレンジ、ピンク、グリーンなど、原色系、暖色系の色のものが多い。

ラシュアン以外の地方で使われているラシュアン染めは、このウィンディア家の手法を用いたものだが、ファラやメルディの服に見られる草木の柄は、ブーチの花を用いた昔ながらのラシュアン染めである。

リバヴィウス鉱

乳白色の球状結晶で表面は銀色の粒子により波紋のような紋様が描かれている鉱物。

インフェリアでは「星雲石」と呼ばれ、晶霊力を増減させる効果があることから邪悪なものを封印する結界として使用されてきた。

レオノア百科全書

インフェリアで最も権威ある百科全書。200年前ミンツ大学の創設者である晶霊学者アンドリュー・レオノアによって編纂された。

当時は全3巻400ページ程であったが、改定が繰り返され現在では全5巻1500ページに増大している。なお、各巻の内容は右の通り。

1巻：天地学
2巻：古代学
3巻：生命学
4巻：晶霊学
5巻：工業学

連鎖的世界崩壊仮説

キールの唱える仮説。黒体の影響で晶霊が連鎖的に崩壊し、世界的な大変動が発生するといった内容。

しかし、この仮説を立てたことで、キールはミンツ大学学部長であるカーライルと対立することとなり、大学を追い出されてしまった。

INDEX 索引

あ

か

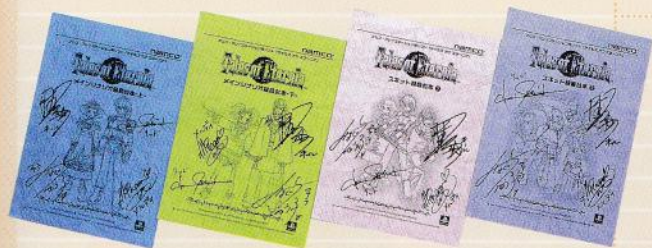
さ

プレゼントのご案内

本書を買ってくださった
『エターニア』ファンの皆さんに嬉しいお知らせ!
なんと、ここでしか手に入らない
エターニア・レア・アイテムを抽選でプレゼントいたします!!
いずれも非売品ですので、ふるってご応募ください。

★TVアニメ告知用ポスター
5名様

★店頭用ポスター 5名様

★いのまたむつみ先生
サイン色紙
2名様

★声優サイン色紙
3名様

★『Tales of Eternia』台本 4名様
(声優サイン入り・1名様につき1巻)

★エターニア
ハンカチ
10名様

応募方法

帯についている「読者プレゼント応募券」を切り取ってアンケートハガキに貼り、切手を貼って投函してください。厳正なる抽選のうえ、上記のうちいずれかの商品をプレゼントいたします。なお、プレゼント商品の指定はできませんのであらかじめご了承ください。当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

応募締め切り　2001年2月末日(当日消印有効)

NAMCO OFFICIAL GUIDE BOOK

Tales of Eternia

ナムコ公式ガイドブック
テイルズ オブ エターニア

2000年11月30日発行

発行	株式会社ナムコ 〒146-8655　東京都大田区矢口2-1-21
発行人	浅田 安彦
企画編集	株式会社ナムコ
編集協力	株式会社キュービスト(Q-BIST)
印刷／製本	図書印刷株式会社

STAFF

執筆・構成	船木 幸伸／大坪 徹／中丸 清一／津房 亜紀／片山 武／白石 健二／斉藤 純／菅野 玲 佐藤 義紀／笹尾 恒二／播本 真也／中山 啓介
表紙・本文デザイン	佐藤 修／押尾 里香／辛島 竜彦／渡辺 康夫／伊藤 学
写真撮影	大金 彰

協力
いのまたむつみ
株式会社PRODUCTION I.G
GIZA studio
石田 彰／皆口 裕子／保志 総一朗／南 央美
株式会社青二プロダクション
株式会社アーツビジョン
株式会社大沢事務所
株式会社マウスプロモーション
ウッドパークオフィス
株式会社ムービック
ログ オーディオ 株式会社
株式会社読売広告社
株式会社ジーベック

JASRAC　出0013611-001
©いのまたむつみ
©NAMCO LTD.
Printed in Japan

●お問い合わせ先
ナムコ・ナムコット係　TEL.03-3375-7656
営業時間 9:30～12:00 13:00～17:00
(土・日・祝祭日をのぞく)
ゲームの仕様および操作についてのお問い合わせは、上記まで。なお、ゲームの攻略方法についてはいっさいお答えしておりません。

●落丁・乱丁がありましたときは、小社ナムコット係にてお取り替えいたします。
●本書の著作権および出版権は小社に属します。
●本書の一部または全部を無断で複写複製することは、法律で認められた場合を除き、著作権者および出版権者の権利侵害となります。あらかじめ小社あて許諾を求めてください。

ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

SLPB-00014

ナムコ公式ガイドブック
テイルズ オブ エターニア
1200
SLPB-00014

4 907892 080164

1200

SLPB-00014

ナムコ公式ガイドブック
テイルズ オブ エターニア
1200
SLPB-00014